ESTRATÉGIAS E DICAS
DAS NOVIDADES
STAR
GAMES
TRAMA
SEGA SATURN
PLAY STATION
REAL 3DO
SHINOBI
(SATURN)
TEKKEN E
TOHSHINDEN
(PS-X)
3DO E MUITO
MAIS...
UMA TONELADA
DE FOTOS
OS SEGREDOS DA NOVA GERAÇÃO

EDITORIAL

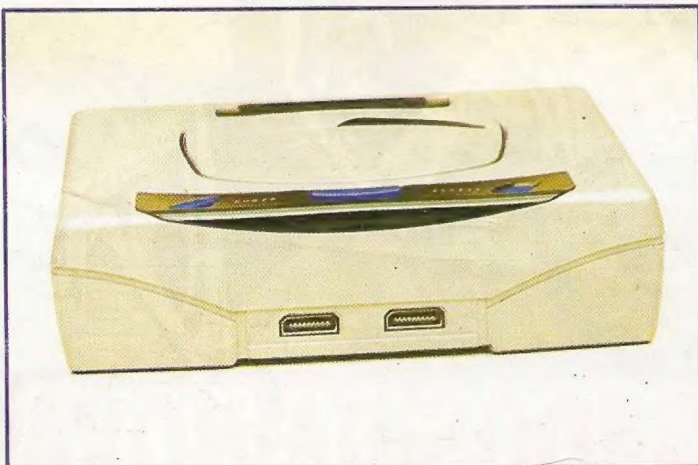
Bem vindos ao que há de mais novo no conceito de revistas de video game! Apresento a vocês o início do Projeto GAME-X (pronuncia-se Gueime Éqs, para quem não manja de inglês). O que víamos nesse mercado até hoje era algo simples, com pouca inovação, diria até que medíocre! O que nós estamos trazendo é algo muito diferente: ao invés de fazermos páginas com pouco texto e poucas fotos, nós trazemos pilhas e mais pilhas de fotos e textos, todo o espaço é utilizado, valorizando assim cada apresentação, imagens e o próprio leitor, que agora poderá conhecer bem mais a fundo o jogo que está sendo "analisado" ou outra novidade que pinte com o tempo. Afinal, quem tem medo de mostrar e falar é quem não conhece nada sobre o assunto, ou conhece pouco.
Esta revista é a primeira fase desse trabalho. Faz dois anos que nós estamos estudando o mercado, verificando tendências, nos altos e baixos dos jogos e estilos, o que surge nas revistas estrangeiras e tudo mais...
A nossa equipe de trabalho é de primeira, aliando experiência, imaginação e inovação. Vocês notarão que o visual é bem diferente; um colorido que não cansa a vista e ao mesmo tempo destaca as imagens dos games. Tudo isso culpa de nosso escravo dos computadores. Trabalhando noite e dia na base da chicotada. Também tem os pilotos, todos classe A, com mais de 10 anos de dedos calejados só de jogar video game, dando informações sobre jogos, dicas, curiosidades e tudo mais. Aos poucos iremos acrescentar inovações e idéias à revista, esperamos agora que gostem de tudo e conheçam mais a fundo as novidades que estão no mercado... obrigado pela atenção.

Dr. Xurros

SEGA SATURN

A nova geração arrasa em alto est[...] e qualidade... e o melhor, sem a demora do passado!

Se você achava que a inovação do 32X da SEGA mostrava a verdadeira força dos 32-BIT, está muito enganado, esse console é, pra dizer a verdade, muito fraco: quase que não supera um bom console de 16-BIT. A verdadeira força da empresa "mãe" de SONIC é o incrível e rápido Sega Saturn, um console com uma performance muito boa, gerando imagens de primeira, em alta resolução, só que com uma velocidade de processamento à altura... ou seja, diferente do que acontece com o conhe-cido 3DO, sua paciência não vai embora de tanto esperar enquanto o game carrega, e isso é ótimo.

Lançado a princípio no Japão, o video game já vendeu mais de 800 mil unidades até a data presente, e promete manter uma quantidade grande de venda durante ainda muito tempo. Nos Estados Unidos e Europa o console começou a ser vendido já a algum tempo, mas no entanto não em grande escala, apenas algu-mas poucas lojas recebem os games direto da SEGA, entre elas é c[...] gigante e famosa [...] R'US, que é a ma[...] melhor loja de brinqued[...] mundo. No Japão e E[...] preços variam próximo[...] 400 dólares. A dife[...] principal dos con[...] Japoneses dos outro[...] por conta da cor: enqu[...] Saturn dos japas te[...] tom de cinza chumb[...] outros são pre-tos, tais [...] todas as outras plataf[...] já lança-das anterior[...] (Master System, [...] Gear, Mega-Drive...), [...] que a cor emplacou m[...] Outra coisa que dev[...] destaca-da de princ[...] que o console dos japa[...] será compatível co[...] outros, sendo assim, [...] japonês não roda no [...] game americano e [...] versa.

O apoio ao cons[...] visivelmente gigante. [...] de 73% da equip[...] empresa no Japão tr[...] com exclusividade p[...] Saturn, cuidando [...] softwares. Outra forr[...] apoio ao console é lan[...] acessórios para o mes[...] disto ninguém pode [...] mar, há uma produção [...] sa nessa área: co[...] novos, adaptadores [...] entrada de vários [...] jogadores ao mesmo [...] cartões para carreg[...] "saves" (tais com[...] Memory Card). Há t[...] uma preocupação [...] futuro nesse merc[...] empresa já visa a [...] também de m[...] também um "video [...] para que o console [...] rodar os Vídeo-CDs [...]

GA pretende lançar. Não
to longe desta área há
bém as possibilidades de
carem um
dem, um
okê e ou-
produtos,
negócio é
erar pra ver
conomi-zar
mesa-da,

Com seu
o video ga-me cheio de
intes, os "caras" estão na
or alegria, você pode
r entre 6 idiomas: inglês,
nês, alemão, francês,
ano e espanhol. Além
o tem uma pequena

bateria colocada na parte traseira do console responsável pelos "saves", datas e horários contidos na memória do video game. Já que o console pode rodar CD-Grafics, CD-EG e Áudio-CD (CD de música), foi desenhada uma tela toda especial para o procedimento, cheia de opções e frescuras, mas como são boas essas "frescuras"!

CARACTERÍSTICAS

PU
s processadores
achi SH2 32-BIT RISC
ck de 27Mhz/50 MIPS
processador Hitachi

BIT Digital Signal
cessor
co-processador
torola 68000

AM
cipal: 16 mega
eo: 12 mega
io: 4 mega
fer CD: 4 mega

RAM
bits

system

M
canais PCM
anais FM

CD-ROM
Velocidade dupla com capacidade de leitura de 300Kbytes/segundo

EFEITOS
Special Shading (efeitos de luz e sombra de acordo com o 3D)
Texture Maping (Mapeamento de textura)
Scalling (escala, "ZOOM")
Rotation (Rotação)

GRÁFICO
16.777,216 cores
704 x 408 pixels de resolução
900.000 polígonos por segundos
Compressão de vídeo através do "Cinepack"
Video-reprodução controlada por software

INDEX

PROJETO GAME-X

DAYTONA USA

A SEGA sai na frente na corrida dos 32

Dessa vez a Sega detonou! Daytona é um super jogo que veio para mostrar o potencial do 32-Bit da Sega. Daytona tem gráficos muito bons e conta com um som que é bastante incentivante. O jogo é pura adrenalina pois a disputa é de 20 a 40 corredores que competem na prova (dife-rente da maioria dos jogos de corrida que ficam dos 8 aos 16 corredores). A versão para Sega Saturn tem todos os detalhes da versão para arcade, exemplo disso é que na terceira fase pode-se ver a estátua de Jeffry, do Virtua Fighter e, na primeira, o caça-níqueis e a figura de Sonic esculpido em uma montanha.

O jogo dispõe de **gráficos poligonais textu-rizados** (o que está virando moda nos vídeo games), o qual dá um tom futurístico ao jogo. Essa técnica foi muito bem utilizada em Daytona, o que faz com que o jogo ganhe gráficos detonadores e deta-lhes que embelezam todas as suas imagens.

A **dificuldade** pode ser regulada na tela de opões, mas não pense que Daytona é como os outros jogos, que o nível Hard não é tão difícil assim, mudando o nível de dificuldade para o Very Easy, o jogo fica baba.

Já no nível Very Hard você tem de dar seu sangue para conquistar a vitória e, só nele se pode ver o final verdadeiro.

Existe também o **modo Grand Prix**, onde você corre por 20 voltas no primeiro circuito, 10 no segundo e 5 no terceiro: dessa maneira o jogo ganha mais diversão e desafio.

O **nível Endurance** é para quem quer desafio mesmo: você disputará 80 voltas no primeiro circuito, 40 voltas no segundo e 20 voltas no terceiro circuito – se tiver afim de um de-safio alucinante e instigante, tente jogar no nível endu-rance com dificulda-de do jogo e dos inimigos Very Hard, na terceira prova com seu carro pre-dileto.

Para você, a morte, após dessa partida, é quase certa!).

No **Arcade Mode**, você tem de enfrentar, além dos adversários, o relógio, que deixa o tempo contra você. Além disso, a opção para a seleção de carros é menor: aqui você só escolhe o carro com o câmbio automático ou manual, sendo que eles atingem, respectivamen-te, 315 e 325 quilômetros por hora.

Nesse modo, uma sim-ples batida pode deixá -lo no meio da estrada. No **Saturn Mode** não existe o contador de tempo e as opções de carro são mais variadas, sendo que existem diferenças entre os pneus, ace-leração e velocidade máxima.

Para cada prova existe um carro que traz maiores vantagens.

Para a **primeira prova** (circuito oval), recomendamos o carro com ace-leração A e pneu D que possuem maior velocidade, sendo que o câmbio fica à sua escolha (se for um iniciante, prefira o câmbio automático). Na **segunda prova**, prefira os carros com pneu C e aceleração B; esses carros fazem a curva suficientemente bem e tem uma alta velocidade final, que o ajudar no final de curvas e em retões. Para a **terceira prova**, prefira os carros com acele-ração e pneu A, pois eles fazem a curva extremamente bem (o que , indispensável nessa

Só passa no Box quando o carro estiver destruido...

prova cheia de curvas). A ace-leração do carro deve ser boa para que as retomadas de curvas sejam rápidas e para que você possa tirar proveito disso com os adversários, o carro não tem alta velocidade porque existem poucos pontos onde se alcança uma alta velocidade. Procure **de-corar os circuitos** para se dar melhor nas colocações e procure fazer as curvas com a maior velocidade possível, pois é nelas que fica mais

fácil ultrapassar. Perceba também a **tomada das curvas**: nem sempre é melhor fazê-las de fora para dentro. Algumas curvas devem ser feitas em terceira marcha e outras em segunda. Existe até uma curva que deve ser feita em primeira marcha. Procure não passar pela grama, pois o carro sai derrapando para tudo quanto é lado e você, com certeza, perderá o controle do carro fazendo com que ocorra um acidente.

Outro recurso utilizado no Daytona é a va-riedade de visões que se tem da pista e do carro. Existem **quatro tipos diferentes de visões**, de dentro do carro (dessa visão pode-se ver o capô do carro e vê-lo quando está amassado), fora do carro mas à uma curta distância, fora do carro à uma longa distância e uma visão do capô do carro (a mais emocionante delas). As visões de dentro do carro e do capô lhe dão mais precisão de onde se fazer as curvas e as visões de fora do carro mostram melhor os adversários e os obstáculos mais distantes.

Um dos **detalhes bem pensados** feitos no Daytona o reflexo das nuvens que aparece no vidro do carro. O **Pit Stop** foi também bem trabalhado, com os mecânicos trocando os pneus dos carros e tudo mais (aqui pode-se notar o trabaho do pessoal da Sega se preocupando até com o dispensável) mas se numa corrida uma equipe trabalhar dessa velocidade o piloto pode dar Bye bye para a prova quando ele voltar, pois o Pit dura cerca de 15 segundos - para se ter uma idéia de quanto tempo isso significa, no primeiro circuito cada volta, bem feita, toma cerca de 17,5 segundos. Outra diferença que Daytona traz dos outros jogos de corrida fica por conta das **batidas do carro**: quanto você mais bate e capota, mais o carro vai amassando e ficando desregulado, todo torto.

Além da detonadora versão para o Sega Saturn, Daytona também tem sua **versão para arcade**, que traz ainda mais detalhes gráficos, o que deixa o jogo muito melhor ainda. A vantagem da versão para Arcade fica por conta da **aproximação da tela**: na versão do Saturn as imagens se aproximam em forma de blocos que aparecem quando já se está próximo ao local (semelhante ao Star Fox mas muito melhorado e texturizado). Na versão Arcade as falhas na aproximação de telas quase não são percebidas. Outro detalhe que se repara na versão para Saturn , a granulação das imagens conforme se chega perto dela, o que não ocorre na versão para Arcade.

Daytona é um jogo que veio para se tornar uma **Super Clássico dos vídeo games** além de mostrar como a Sega está se empenhando em seu 32-Bit. Este, sem dúvida, é um jogo que veio para reinar no ranking dos melhores por um bom tempo e, para barra-lo, a **Nintendo**, a **Sony** e a **Panasonic** terão que trabalhar duro.

VICTORY GOAL

Priiii! Começa a guerra da próxima geração, é a chegada dos 32-BIT no mercado mundial. A SEGA sai na frente da SONY(dona do poderoso Play Station) e lança um jogo de futebol. Ainda fica atrás do 3DO, que já tem uma pancada de títulos lançados de esporte e o melhor jogo de futebol feito até agora. Victory Goal é um jogo interessante, trabalha com gráficos poligonais e texturas simples, ou seja, nada de efeitos bem loucos que deixam você de olhos arregalados. Não precisa nem de muita atenção para notar que os polígonos quase somem no jogo, no entanto a entrada destes em games de esporte mostra qual será a próxima tendência do mercado, mesmo que por enquanto sejam muito simples. A qualidade sonora deste jogo não foge aos padrões medianos, o destaque fica apenas por conta dos gritos de torcida, que são igualzinhos àqueles vistos na TV. Sem dúvida nenhuma este título foi lançado para suprir um pouco da sede do público nipônico pela J. League. Deixando a desejar para outros afixionados pelo futebol.

FIFA International Soccer do 3DO é o ponto de partida para se comparar qualquer outro no gênero... então faremos isso. O placar eletrônico de Victory Goal é muito mais bonito, exibe imagens geradas em 3D e com alta resolução, mas não passa propagandas de produtos esportivos. As visões do FIFA são muito melhores e mais variadas, os ângulos de visão de VG são muito parados. Enquanto a galera se "esgoela" de tanto agitar no FIFA, aqui os caras são quase mortos, bem diferente do que acontece de verdade no futebol japonês... o jogo também não é rápido, mas para compensar isso tem algo de fundamental no futebol que não aparecia há muito tempo nos vídeo games... é o DRIBLE, aqui não tem aquela chatice de dar um carrinho e toda hora tirar a bola sem fazer falta nem nada, o negócio é para feras, entrou por trás é falta e pode até dar cartão vermelho, he, he, he. Para ganhar uma disputa o melhor que você tem a fazer é usar o jogo de corpo.

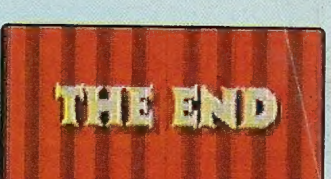
Você tem vários times a sua disposição, só que todos lá da terra do sol nascente. A vantagem é que aparecem todos os estrangeiros dos times, inclusive os brasileiros, tais como Leonardo e Alcindo do Kashima Antlers... muito legal. Quem estava com vontade de entrar de cara no futebol japonês ou mesmo dar uns bons dribles não pode perder este game... ou vai acabar ficando de bola murcha.

CLOCKWORK KNIGHT

Se sua mãe não lhe der corda você pára de funcionar? Pois é, isso acontece nas melhores famílias, nosso herói não passa de um boneco de corda... e imaginem só a prepotência dele; é apaixonado e deseja loucamente uma "garotinha" metida a cuco do relógio. O que acontece é o seguinte, depois da meia noite tudo que é brinquedo, bichinho, tranqueira, trolha, etc... ganha vida e sai se divertindo por aí como se fosse um ser humano normal fazendo a maior festa (os bêbados parecem ver isto acontecendo com muita frequência). Numa dessas festas, nosso amigo e mais os outros concorrentes pelo coração da menininha (se é que ela tem) começam a se mostrar e ficam exibindo suas perícias com a chave (eles não usam espadas, só chaves), o coitado de quem estavamos falando além de ser meio estranho e funcionar à corda, é o maior desastrado, só dá pra trás. Não fosse o suficiente para deixar o maluco na pior, sua amada é raptada em meio a uma escuridão repentina, e já que o cara não tem nada a perder, nem está para brincadeira (apesar de ser brinquedo) parte rumo ao salvamento da lourinha de bochechas rosadas, que aliás é até bonitinha.

Um bonequinho metido a apaixonado é o dono da parada!

Clockwork Knight deve agradar principalmente aos iniciantes nesse louco mundo dos games, é porque ele é meio bico, digamos que seja muito fácil. Os mais exigentes vão ter de se contentar e no máximo matar a curiosidade com este jogo. Para não ficar irritante a ponto de qualquer "mongol"acabar o jogo, o final de verdade não aparece no modo "easy". Seu trabalho é o de controlar esse curioso homenzinho através uma "grande" casa em busca da lourinha, seus movimentos são pulos, corridas e golpes com sua "perigosa" chave. Os cenários do game são em sua maioria bem coloridos, já que neste caso a faixa visada é a mais infantil, os inimigos também são uma sátira à parte, todos são bonecos e brinquedos, inclusive os chefes de fase para não fugir ao enredo.

Durante várias passagens do game são mostrados os recursos adquiridos pela nova geração de video games da SEGA, os 32-BIT vieram para ficar de vez, não dá quase para sentir saudades da geração passada. Os efeitos de "ZOOM" e "Scalling" são aplicados em larga escala, objetos gráficos desenhados para movimentarem-se em três dimensões e animações bem sacadas entre uma fase e outra completam a atração desse jogo.

PANZER DRAGOON

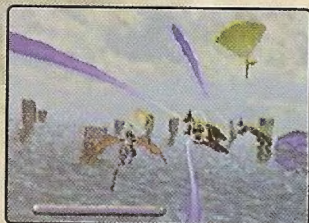
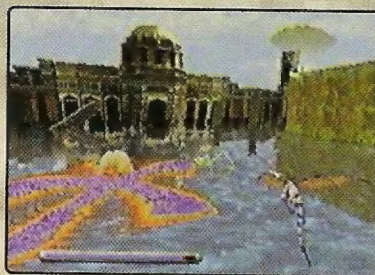
O deserto é um lugar de vida dura, a comida é escassa, a água vale tanto como ouro e o perigo está espalhado por debaixo de cada grão de areia. Você não passa de um simples figurante desse mundo maldito, onde a mais de 1000 anos a guerra é a lei, a alta tecnologia e a forte presença de animais mitológicos trouxe o caos, o convívio de forças tão diferentes não foi possível em harmonia. Os grandes generais hoje tomam conta do mundo. Em um desses dias comuns você (que apesar de simples, sonha em grandes aventuras e é possuidor de grande coragem e audácia) e mais dois amigos caçadores estão atravessando montanhas em meio a um vale, sem sombra de dúvida notam uma caravela voadora pertencente às Forças Negras atravessando o deserto, isso não é normal, já que esses grandes veículos só se deslocam a locais tão longínquos em busca de tropas ou focos de rebeliões a serem destruídas. Enquanto fitam seus olhos na nave outro animal hostil é mais esperto e corre por debaixo da terra rumo em direção de vocês, acertando um de seus companheiros pelas costas. Num ato reflexo você já corre montado em uma espécie de camelo de duas patas em busca da fera, primeiro por que atacou seu companheiro e mais depois pensando no valor econômico e nutritivo que tal animal capiturado pode lhe proporcionar. Momentos depois de sua desparada eis que outro desses bichos horrendos corre ao seu lado a fim de ataca-lo e, em um bote do

animal põe-se ele no chão, a arma usada por ti é uma espécie de besta, mas sua habilidade não é suficiente para não deixar que o animal escape para dentro de uma caverna. Perseguindo o "famigerado" você acaba de encontrá-lo, só que foi morto a poucos momentos, o que houve? Você olha para cima e pula de sua montaria, uma espécie de lagosta gigante cai sobre seu animal esmagando-o com certa facilidade, sua corrida pode significar sua sobrevivência, mas sua sorte parece não estar do seu lado e a parede mostra o fim da caverna, sua arma não faz efeito algum sobre o animal, a carapaça dele parece ser impenetrável para uma simples arma. Quando sua sorte parecia telo deixado, um tremor seguido da queda de uma grande rocha no monstro salvam-no a vida, em um piscar de olhos depois tiros vindos do céu fazem zunidos na sua orelha de tão próximos que passaram. Dois dragões voam por sobre a sua cabeça em um duelo contagiante... parece que tudo voltou ao normal, suas pernas tremem e você deixa-se cair para trás mostrando-se exausto com tais acontecimentos. Antes de qualquer desmaio ou perda de consciência sua pele esquenta e fica vermelha, olhando para a frente uma imensa bola de fogo chega a uma velocidade incrível, nada há de se fazer, seu corpo é lançado para longe. É, parece que seu dia de azar não é hoje, tantos perigos e você apenas está despertando de um desmaio,

olhando para o céu sem noção de realidade e tempo nota-se que a batalha de dragões permanece, o maior deles e um animal do império dos generais e o outro da rebelião, nota-se isso devido às vestimentas dos montadores e das feras... seria devido a esse único dragão que a caravela estava tão longe do que é de costume, não há nesse momento cabeça para raciocinar, o cansaço é muito. Em um descuido de sua guarda o guerreiro da rebelião é atingido, certo da morte que se seguirá o dragão imperial retira-se. Para sua surpresa o derrotado vem em sua direção e lhe estica a mão como se pedisse ajuda, você o faz, e como em um passe de mágica os conhecimentos do guerreiro passam para você... sem saber o que fazer, mesmo porque suas condições não eram muito boas você se vê montando no dragão e partindo em direção ao horizonte. Talvez este seja seu dia de sorte, a sua vontade por grandes aventuras e descobertas podem em fim virar realidade, aproveite a fantasia e sonhe como um herói.

Panzer Dragoon é simplesmente fantástico, baseado nas obras e universo do mestre francês, Moebius. Com toda a razão adorado por toda a imprensa, seja daqui ou de qualquer outro lugar do mundo, foi aclamado como sendo o melhor dos jogos a serem lançados pela Sega para o Saturn nesse começo de carreira do console. Não é pra menos, durante a apresentação, que é estupenda foram utilizados 30 frames por segundo, no jogo são 20 frames por segundo. Animação com gráficos poligonais em alta resolução, ação que se desenvolve em um belo cenário em 3D com 360° de rotação, dificuldade de arrasar, agradando até os mais exigentes, isso sem ter falado até agora no som, que foi trabalhado em separado, num estúdio com orquestra e tudo mais. Se você estava procurando um bom motivo para embarcar nos 32-BIT, já tem um... aliás, um belíssimo motivo, o diamante está lapidado! Para quem não esperava surpresinha nenhuma, aqui vai ela, se você jogar só no nível "Easy", saiba que está perdendo muuuito, é uma pura obra de arte (literalmente). O pessoal que terminar no "Normal" verá quase tudo, mas eu disse quase. Só no nível "Hard" o final verdadeiro está presente, com direito a códigos especiais e agradecimentos vindos dos próprios programadores do game.

EPISÓDIO 1

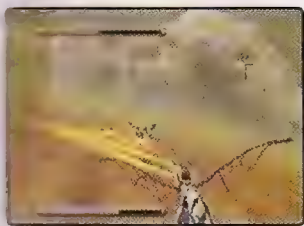
Mostre que entrou no jogo para acabar com a festa de todos que te provocarem... ou seja, apareceu na tela é só meter chumbo grosso. Você se encontra nas ruínas de uma antiga cidade, toda jogada às traças, debaixo de seu bichinho de estimação tem água e inimigos que a habitam. O desafio não é complicado aqui no começo, prefira sempre usar os mísseis em seus ataques, pois são mais precisos (nunca erram o alvo!!!) além de serem mais bonitos. Tome

cuidado com as colunas que começam a cair em frente a você, com relação as plantas (um pouco vitaminadas, diga-se de passagem) não passe por cima delas. Após entrar nas ruínas do "castelo" apenas uns inimigos fraquinhos e tudo começa a desabar, não se assuste... é a chegada

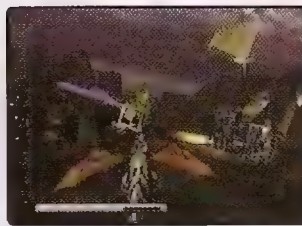
para o mestre da fase... um bruta navio voador muito louco, de cara destrua as naves pequenas que o acompanham e já mire no canhão da frente e no de trás, nesse caso use o tiro normal para facilitar. Com as defesas abaladas o navio torna-se um alvo mais fácil, atire sem parar e preocupe-se apenas com os mísseis e naves que surgem de vez em quando. Dê um tchauzinho para ele e peça para que mande lembranças para o "Titanic".

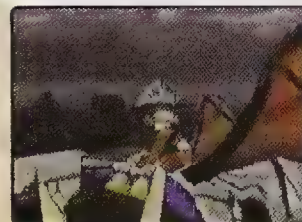
2

Quanta areia heim! Pois é, estamos no meio do deserto e chei de inimigos ao redor. Como você não tem nada melhor para fazer acabe com todos e seja um rapaz solitário. Os inimigos aqui são bem grandinhos, a "minhoquinha" daqui parece com aquela do quintal da vovó (Quem assistiu o filme "Dune", Duna aqui no Brasil sabe do que estou falando). O desafio na primeira parte é quase totalmente aéreo e jogo duro, em seguida sua aventura passa para dentro de uma caverna, agora o negócio é mirar quase toda hora para o chão, depois de matar uma "penca" de monstrin-

mos enfim a saída da caverna. Uma revoada de pássaros anuncia a vinda de novos oponentes, alguns pequenos e outros maiores, são duas "cobrin-

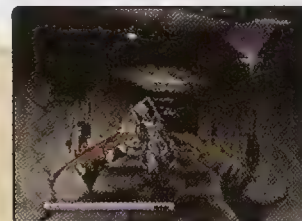
nas". Descascando esses bananas eis que aparece o Dragão orelhudo da apresentação para lutar contra nosso herói. Ele chega por trás e depois vai pela frente, use mísseis à vontade e fuja da rajada de tiros desviando-se para cima ou para baixo... bye, bye, orelhudo.

3 A noite cai e com ela também uma porrada de adversários, navios como o chefe da primeira fase o desafiam de início, destrua-os e fique sempre de olho no radar, pois

inimigos chegam pelas laterais agora, mais na frente uma espécie de base militar o aguarda em meio às

montanhas, lá canhões encrostados nas rochas vão lhe incomodar, acerte-os de longe para não piorar sua situação, em caso contrário desvie das

chamas e tiros lançados por eles. Saindo da "base" nas montanhas uma espécie de descampado com poucas montanhas e vários inimigos o

aguardam, dê tiros nos que estiverem em terra e mande mísseis nos voadores, seu próximo passo é ao lado do chefão. Esse cara é meio chato se você não fizer tudo certinho... saia mirando no meio dele e mande bomba, desvie das hélices para não se machucar e tudo bem. O cara vai ter

uma crise de personalidade e vai começar a pular feito o "saci-pererê", use o míssil quando estiver de longe e dê tiros caso ele mande umas bolotas gigantes em você, também não esqueça de destruir as navezinhas que ele solta de vez em quando e ficar atento a sua hélice quando pular a sua frente... bico!

4 Para quem está jogando no nível "easy" fica aqui o recado que esse é o último desafio, mas se nosso

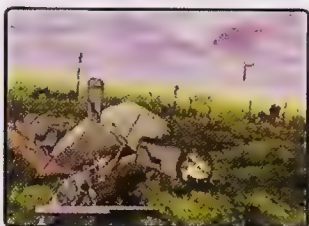
herói não tiver medo de ser feliz e jogar no nível "normal", ou mesmo no "hard", fica então o recado

que o game tem até a 7ª fase. A ação agora se passa numa caverna gigantesca entupida de naves cheias de tiros e

lasers, muitas vezes o tempo que você leva para focalizar os inimigos não vale a pena para destruí-los, o negócio aqui é ser rápido, por isso use e abuse do seu "dedo mais rápido do oeste" e vá na raça usando bala que não acaba mais. A tela começa a fazer curva para lá, curva pra cá e tu já deves estar ficando meio enjoado. Sempre que a velocidade diminuir prepare os mísseis, é bem melhor... em meio às tranqueiras e destroços do chão escondem-se adversários pilantras. O mestre da caverna luta sozinho, mas para compensar torra o seu saco abusando da alta tecnologia, usa laser e tudo mais. Acerte no seu braço ou no que mais parecer com isto, no entanto fique de olho na cor dos "machucados",

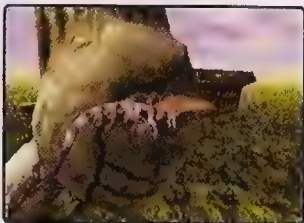
procure deixar sempre os dois lados da mesma cor, pare de acertar um e atire no outro, ok! Quando os dois lados estiverem bem vermelhos destrua-os rapidamente... quando um dos braços cai, o garotão fica zangado e começa a usar a cabeça literalmente, ele lança raios laser por ela, cure a enxaqueca dele mandando sua cabeça para o inferno e tudo se resolve.

5

VRUMMM! Uma porrada de caravelas voadoras irão lhe incomodar, mire e mande mísseis sem parar, vire-se mudando seu ângulo

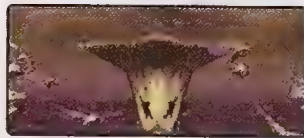
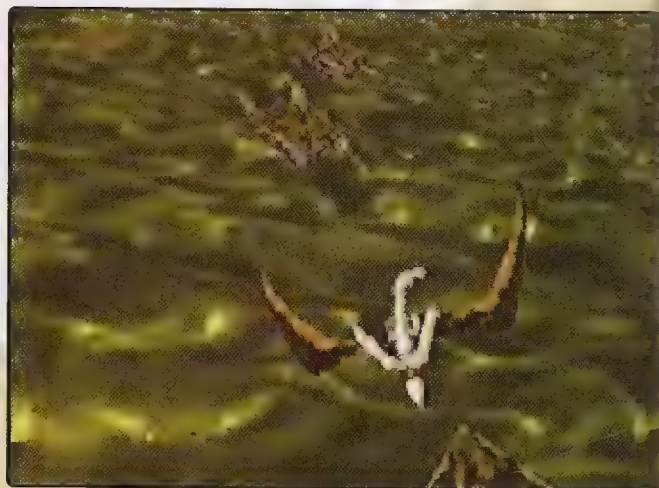
de visão se for necessário e, sempre que forem lançados tiros em forma de grandes bolas de fogo

use a arma normal até que todos sejam destruídos. Após derrotar essa "pequena" frota de inimigos fique ligado em seu

radar, pois agora os malandros começam a atacar em bandos. Apesar de agora seus adversários

serem bem menores, sua atenção não deve diminuir, eles atacam em bandos e torram seu saco, por isso mire apenas enquanto estiverem de

longe, em caso contrário use o tiro comum para acabar com eles. Novamente caravelas lhe trarão o prazer da presença, só que desta vez trazem uma "navezinha" como acompanhante, lembre-se de destruir primeiro o canhões que lançam as bolotas. O mestre dessa fase vem acompanhado com duas naves "capangas", acabe com os amigos dele e depois fixe-se em acabar com as três plataformas superiores que a nave mãe possui. Terminando com as plataformas, agora o negócio é destruir na parte inferior as placas azuis... mas sempre ficando de olho nos objetos lançados por ele, é só.

6

Talvez essa seja a fase mais chata do jogo, pois é lotada de inimigos vindos de tudo quanto é lado... é da frente , de trás, de lado, da diagonal... enfim, tu estás ferrado! É bom ficar sabendo que não adianta o quanto você acertar de tiros no "Dragão orelhudo"- que mais uma vez aparece - não adiantara, no máximo uma mas-

sagem em seu ego ao escutar os gritos da fera. Já que não adianta acertar o bichinho, só de

atenção aos tiros que de vez em quando solta, ele procura tirar sua atenção para que as naves que vem de outros locais

passem desapercebida cuidado com isso hein! Bem pra frente há plan carnívoras e out naviozão, desvie d pontes para não acabar s

espatifando. Para su sorte essa é a única fas do game onde não há mestre final, o negócio é não reclamar e seguir em frente.

EPISÓDIO FINAL FINAL

TCHAM, TCHAM, TCHAM, TCHAMMM! Esqueçam os tambores, o negócio aqui está feio, nessa fase você já começa enfrentando o mestre final... achou bom é!?! Poupa tempo e inimigos pelo caminho... mais isso por que não deram uma sacada no tamanho do adversário, maior covardia. Nessa briga de Sanção e Golias a história já tinha um vencedor (somos nós, os pequenos, oba!), vamos ver se tudo

se mantém na nova ordem mundial. De cara prepare-se para virar de costas e mirar o maior número de mísseis possíveis, depois volte-se pra frente e não pare de lançar mísseis. Procure apenas desviar-se das rajadas e do próprio corpo do monstrão, cuidado também com o ataque que ele dá semelhante ao do primeiro inimigo do jogo. Com o passar do tempo o bichão vai ficar chateado e mudará de local, vai para suas costas de novo... mire e atire sem parar nas naves que surgem, nem se preocupe o dragão, de saco cheio novamente o lombrigão corre pra frente e prepara um tirão, cuida-

do com a rasteira. É fácil desviar do "tirão", mas se você for bem rápido ele morre e se despedaça antes disso. Ha, ha, ha!!! Jogo terminado, acabado, fim de papo... mas só pra quem estava no nível normal. Fera de verdade joga

e vence no "hard mode", onde logo após destruir o grandão... SURPRESA... aquele "dragão feio, orelhudo e sacana" da apresentação surge para talvez dar seus últimos suspiros, depende de você. Acabe-o com mísseis, mas não atire quando estiver cheio de escudos e tralhas em seu redor... UFA! Agora sim, acabou de verdade.

O dragão gigante se espedaça e cai no meio do oceano, momentos depois cai também o dragãozinho orelhudo junto com o homem que matou o guerreiro no início da história. Você e seu fiel companheiro de guerra entram para acabar de vez com as chances de sucesso do Império do Mal, conhecido como Força Negra, agora resta acabar o mais rápido possível com a base, que por enquanto ainda está vazia. Entrando na base, a única chance é destruir tudo com uma grande explosão. Sem que você perceba a tempo, seu amigo o envolve dentro de uma bola de energia a fim de protegê-lo, seguindo sozinho para o que o destino lhe reservou. Será uma morte heróica? Continuando você percebe que o dragão enche sua fronte de luminosidade e energia partindo emlinha reta de encontro com o centro da grande base... ele some do alcance de sua visão e em seguida uma explosão gigantesca acaba com o local, horas ou talvez dias depois você acorda no chão do deserto, sem saber aonde está e o tempo que se passou desde que esteve fora de consciência, a única coisa que percebe são pegadas de animais no chão... teria seu companheiro sobrevivido a tão grande terror... nada pode-se afirmar, apenas que o destino juntou duas almas que nunca mais estarão separadas. De um simples figurante do imenso deserto a herói perdido, uma dura vida essa!!!

DARIUS ROOS

VIRTUAL HYGLIDE

Cenários em 3ª dimensão, efeitos sonoros de meter medo e um suspense que não acaba mais... afinal, ninguém tem olhos nas costas!!!

Você já teve medo de jogar algum game no seu computador ou video game? Se ainda não teve. Apresento-lhes então Virtual Hydlide, fiquem sabendo que é ainda pior do que assistir a um filme de terror, isso porque no cinema é um ator que participa da cena, enquanto no video game... apesar de ser um personagem na tela, é você quem o controla... tal como se fosse um filme em um cinema interativo e, por causa disto mesmo acaba encarnando na carne (eletrônica). Não fique impressionado se em sua frente uma grande árvore começar a gritar e gemer se retorcendo, nessa "nova dimensão" tudo é possível, ou melhor, quase tudo... afinal seu coração não vai deixar de ficar desparado durante nenhum segundo. Você vê seu personagem pelas costas na maioria das vezes, e para piorar sua vista pode tornar-se a do próprio carinha que está na tela, devido a isto, eu lhes pergunto, o que está atrás de vocês??? Um cenário medieval, sempre cheio de sombras e ruídos agonizantes o fazem entrar no clima de qualquer jeito, quase sempre o horizonte é apenas um denso nevoeiro, interrompida esta visão as vezes pela entrada de uma floresta pra lá de assustadora, ou mesmo um castelo montanha, cemitério... ou o que mais puder meter medo. As imagens foram digitalizadas em alguns casos e em outros simplesmente programadas pela soft-house.

Disponível por enquanto apenas para o novo console da SEGA de 32-BIT, o fabuloso SATURN, o jogo em CD tem também previsão de lançamento para seu querido PC e também Macintoch. Gráficos desenhados de acordo com o esperado para o lançamento de um novo video game, bonitos, mas nem tanto. O "desenho" e até bem feito, entretanto a animação não, é bem "quadro a quadro". Com relação ao som é ótimo, os efeitos são bem pensados e o "douby-sourround" arrepia literalmente. Próximo a um rio, se ele estiver à direita, o som vêm da direita, ídem a esquerda e mais arrepiante ainda se estiveres de costas para o sacana, falando sem exagerar... experimente ficar sozinho em casa com tudo escuro e tudo quanto é porta aberta, cara... qualquer ventinho que sentir vai parecer uma baforada do "Jason" na sua nuca, as vezes o som do game parece vir de trás de você, aí meu, se o medo bater você não para de correr até chegar a um campo mais aberto onde você supõe não haver mais perigo, e o medo de virar para checar o que estava te perseguindo, é a maior loucura.

A idéia do game é a seguinte, em um reino muito distante onde a prosperidade a tempos prevalece sobre o mal, uma densa floresta escura seguida de um nevoeiro começa a se formar, o fato é muito estranho, já que aquele tipo de vegetação não é nada comum no continente, mesmo o clima não é propício para a vegetação em crescente e acel-

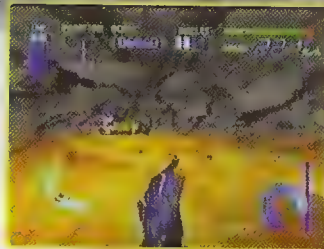
erado avanço... ninguém consegue explicar o acontecimento. São mandados então os maiores estudiosos para a região a fim de entender a situação, ninguém volta. Preocupado com a situação o rei convoca os mais corajosos guerreiros de seu império para investigarem e se possível trazerem de volta os sábios que sumiram em meio a "floresta negra", saindo então junto com sua tropa em busca de uma solução para o problema, o rei prometeu que sua busca não duraria mais que um dia. Seis dias depois da partida do rei você chega a cidade, percebendo que não há homens, apenas mulheres e crianças, uma cena lhe chama atenção, uma bela, jovem e formosa garota (vá com calma heim) chora pelo seu pai, indo em direção a ela a fim de confortá-la, a bela moça olha para você e, apesar de depressão demonstra simpatia pela sua pessoa, mesmo não passando de um simples viajante é muito viçoso. Antes que chegue até a garota, uma série de aias lhe param e afastam do local. A sua idéia era a de acolhê-la, mas não é qualquer um que pode chegar próximo a uma princesa cara, é uma princesa!! Se ela chora pelo seu pai, então algo aconteceu com o rei). Uma senhora, esposa de um camponês, o põe a par da situação e pede para que salve seu marido e traga o rei novamente para o lado de sua filha que está ficando cada vez mais fraca com a depressão da possível perda de seu pai. Naquela mesma noite você hospeda-se em uma taverna, chove muito forte e o trovejar dos céus lhe trazem uma preocupação inexplicável, uma ventania mais forte invade seu quarto apagando as velas que o iluminavam, em seguida seus olhos quase são cegados por um raio que caiu muito próximo, junto com ele vem um forte e insuportável cheiro de enxofre, entretanto a luz ofuscante continua, pensando em recuperar a visão mais rápido e abafar o mal cheiro você deita-se no chão e cobre seu rosto com um trapo velho que usava nos dias mais frios. Abaixado você pensa que isso é um castigo dos deuses, afinal como um simples homem como você poderia ter se apaixonado e desejado uma princesa. O cheiro forte e a luz não mais lhe incomodam, em um movimento sem sentido você começa a correr em direção ao castelo e percebe que o raio deve ter o atingido o salão principal, chegando mais perto surgem várias aias chorando, mas desta vez sem a princesa ao lado, elas apenas ficam repetindo: "...ela se foi, ela se foi...". Vem então em sua cabeça a lembrança de uma antiga lenda dos bárbaros das montanhas do norte: "O mal travará sua última batalha contra o bem através das garras de uma besta do demônio, depois disto Lúcifer precisará de uma linda virgem para ficar ao lado, ao lado do Deus dos infernos, então ela viverá para sempre como uma morta-viva e a luz nunca mais nascerá no horizonte". Isso então lhe explica tudo, o cheiro forte de enxofre pode ter vindo do demônio ou mesmo de sua besta, um grande dragão. Para que tudo volte ao normal a princesa deve ser resgatada e o dragão morto, não há outro guerreiro no reino inteiro e resta a você resgatar a harmonia do universo, afinal por mais breve que tenha sido sua paixão e amor pela princesa existiram e não devem ser esquecidos por você.

O game tem detalhes bem sacados, sendo que mesmo quem está acostumado a jogar "RPG de mesa" vai repara isso em alguns fatos... por exemplo no caso de se estar carregando muita tranqueira sem que haja recursos necessários para tal procedimento, seu personagem se locomove com lentidão e torna-se um alvo mais fácil para os inimigos e, em casos como os de ataques de morcegos, onde os adversários locomovem-se com certa agilidade, carregar uma penca de tranqueiras torna-se "pouco agradável" para os não masoquistas. Outra coisa que na maioria das vezes pode lhe ajudar é o fato de sempre que você abrir uma porta o game dá uma breve carregada e muda a cena, deixando a cena para trás (ficando para trás também os inimigos pentelhos e monstros que lhe dão medo). Só que essa tática de fuga nem sempre dá certo, imaginem por exemplo que alguém está fugindo loucamente de uma penca de morcegos, meia dúzia de árvores horripilantes e uma horda de pequenos goblins, e faça esta tática para fugir da difícil situação... abre uma porta e adeus preocupação...Ufa! Que nada, olhando para frente você se vê de cara com cinco dragões vermelhos, três vampiros, seu chefe, uma professora de matemática e para completar uma mulher com pêlo de suvaco no peito do pé querendo te meter o "pé na bunda"... piorou né!!! É claro que demos uma "pequena" exagerada nos fatos que poderiam ocorrer, mas as vezes é melhor encarar uma situação difícil que arriscar se meter em outra pior ainda.

PS - na maioria das vezes é melhor fugir mesmo, no entanto é melhor não comentar com os amigos, isso pode queimar seu filme com aquela lourinha gracinha que você conhece, transmita sempre corajem, he, he, he!

GRAN CHASER

YEAH! Mais um jogo de corrida para Sega Saturn! Gran Chaser é um jogo bastante futurístico que ocorre em vários planetas diferentes. Os gráficos do jogo são poligonais texturizados mas não possuem uma resolução muito alta, diferente dos outros jogos onde a resolução é bem alta. Quanto ao som, a música do jogo é bem baixinha mas o som das batidas e turbos do carro são legais. Em relação às animações que aparecem entre as fases, seus quadros são muito parados e os personagens se confundem com o cenário, mas a apresentação do jogo até que é bem feita mas nada de especial. Gran Chaser não é nem um pouco difícil e você não terá grandes dificuldades para terminá-lo. O ponto forte do jogo é a diversão pois Gran Chaser é um

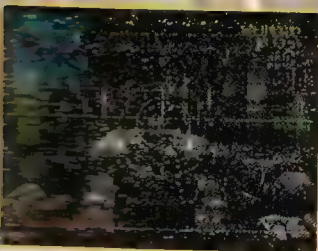
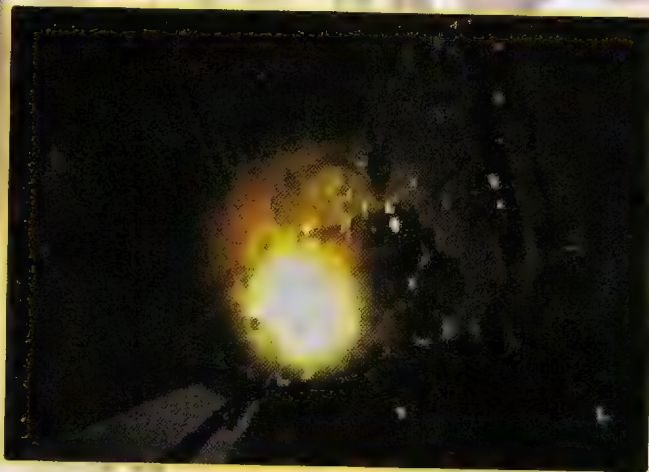
jogo de corrida onde se pode atirar nos outros carros com bombas. O primeiro planeta que você disputará é a Terra. A Terra é bela e arborizada, tudo está em harmonia, o cenário é calmo e as águas cristalinas. Nenhuma dificuldade será encontrada nesse circuito. A segunda fase se passa no planeta Glacies, onde está tudo congelado: o chão é de gelo, as paredes, tudo. Tome cuidado com os pilares de gelo e com os estalactites que caem do teto. A terceira fase é no planeta Vastitas. Aqui não existe água; só terra e rochas. Preocupe-se em andar na pista para não perder muita velocidade. Sem grandes problemas. O quarto planeta é Nubes. Aqui o cenário é mecanizado e em um local bem distante do solo. As pistas passam próximas ao céu. Também sem muitos problemas. A quinta fase é no planeta Evoflamas. A passa por dentro de um vulcão em erupção. Aqui

tome cuidado para não andar na lava para não perder velocidade nem energia. Também sem grandes problemas. A sexta e última fase é que traz um pouco de preocupação. O duro aqui é se manter na frente. O planeta é Armasatelles. Você encontrará muitas bombas no chão e até um grande precipício. Procure não deixar os adversários passarem e decorar o traçado da pista, assim a vitória não será difícil. Jogando no modo Standart, o jogo vai somente até a quinta fase e no Advanced, as fases são um pouco diferentes e existe a sexta

fase em Armasatel[...]. Para lhe ajudar na c[...]quista da vitória v[...] conta com mísseis [...] podem ser pegos no me[...] do caminho das pista[...]. Os mísseis só acerta[...] adversários que estão [...] sua frente. Mas nã[...] pense que só você le[...] vantagem nisso não. [...] adversários também co[...]tam com seu arsenal [...] mísseis. Além dos m[...]seis, você conta també[...] com nitros que acelera[...] seu carro momentane[...]

mente. Os nitros também jogam você um pouco para o lado, por isso é bom gastá-los em curvas. Nas retas, solte um nitro para cada lado, assim você se manterá estáve[l]. Outro ponto forte do jogo são as vozes do mecânico e do apresentador que, apesar de serem em japonês são bem feitas. Gran Chaser é um jogo que não traz muitas novidades mas é bom de ser jogado nas horas vagas quando você não tem mais nada para fazer ou não tem nenhum outro jogo para jogar. Bem que a Sega poderia ter caprichado mais nesse jogo...

DEADALUS

O ano é 2077... o futuro cada vez mais próximo e cada vez mais misterioso... a busca de um guerreiro perfeito, indestrutível, é constante. Um robô que está em fase de testes deverá ser usado

para uma dura batalha contra forças malignas. Esse guerreiro é Deadalus, que é a esperança para a conquista dessa vitória. Deadalus é um jogo bastante futurístico e emocionante. Sua visão dá um ar bastante sinistro e assustador, o que deixa você com as pernas bambas. O estilo lembra bastante Doom, para PC, mas as cores do jogo lembram mais as telas do filme Alien 3. Assim como em Doom, Deadalus tem muitas armas diferentes: prefira usar as mãos, porque são mais fortes e destroem adversários com um único golpe mas tome cuidado

pois para acertar o adversário você tem de estar próximo a ele e cuidado também para se aproximar dos inimigos pois se bater neles perderá energia; a arma Vulcan é muito fraca mas tem o alcance de uma tela; a arma laser é forte e rápida, a desvantagem fica por conta do número de tiros que é pequeno; os Mísseis são as armas mais fortes mas você só pode andar com 5 deles, além de serem lentos. Na primeira fase, procure matar todos os inimigos pois eles deixam itens que podem ajudá-lo a terminar o jogo. Não esqueça de acionar o computador que lhe dará

o mapa completo. Para passar de andar você precisa encontrar uma chave que é o passe para o próximo andar. Cada fase tem quatro andares e muitos inimigos. Na segunda fase está tudo escuro: procure pelo computador e tudo ficará bem. Enquanto não acha o computador procure acertar os inimigos com armas de fogo de longo alcance para não ser surpreendido. Destrua todos os inimigos para pegar seus itens e não esqueça da chave para passar o andar. Se você andar e não encontrar uma continuação no caminho, dê uma olhadinha no mapa. Falando-se do som, Deadalus tem uma música bem baixinha e os efeitos de explosão e tiros animais. Quanto ao gráfico, Deadalus também detona! É legal mesmo.

A movimentação também é boa mas nada de especial. Os pontos não "estouram" tanto quanto Doom, tendo mais quadros na aproximação do zoom. O que inova em Deadalus são as animações intermediárias às fases e a apresentação, que é toda falada e feita em computação gráfica de alta resolução. Sem se falar na morte do personagem que também conta com uma animação animal. Agora é com você, destrua tudo que encontrar pela frente e mostre que o protótipo é bom mesmo.

SHIN DEN

Esse é, talvez, o ninja mais conhecido atualmente no mundo dos games, carro chefe da SEGA no estilo, Shinobi já teve versões para Mega Drive e Game Gear. A versão para Saturn chega detonando com muitos recursos gráficos e sonoros animais. As apresentações mudaram completamente, são totalmente digitalizadas e faladas. As animações parecem de filme! As músicas também são muito bem feitas e os efeitos sonoros arregaçam. A dificuldade do jogo não é muito grande: é parecida com a das versões para Mega Drive. A diversão continua detonante como nas outras versões. Os recursos do personagem no jogo também inovam bastante: tem até uma cambalhota que pode servir de esquiva para ataques adversários. Para acioná-la, direcione para cima, frente-cima, frente e baixo-frente. Os shurikens continuam os mesmos das versões para Mega mas são um pouco mais rápidos. A espadada é mais forte que as faquinhas mas tem um alcance menor. Nessa versão existe também a opção de defesa, que é bastante útil contra as faquinhas e golpes dos ninjas inimigos. O pulo duplo ficou mais difícil de ser acionado e a chuva de shurikens continua nessa versão. A energia do ninja diminuiu e por isso todo cuidado é pouco. Agora dê só uma olhadinha na estratégia completa desse super lançamento para Sega Saturn; esse com certeza será uma febre em tudo quanto é lugar e se tornará um super clássico para Saturn.

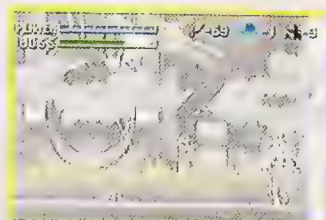
Fase 1

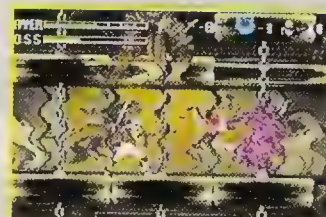
A gang dos ninjas seqüestrou sua garota e você deve resgatá-la. Nessa fase procure destruir todos os inimigos que encontrar. Seja bem anti-ecológico e acabe com todas as árvores que aparecerem; muitas delas possuem itens que lhe ajudarão bastante. Dez esferas azuis lhe dão uma vida extra, por isso não deixe passar nenhuma. Encontre também a espada que lhe dará um poder especial que lhe ajudará muito a destruir o chefe. Quando chegar nele acerte seus olhos. Cuidado quando ele vier rodando: passe por baixo com uma cambalhota.

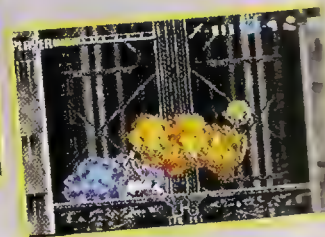
Fase 2

Agora você está no meio da floresta. Cuidado com os ninjas que aparecem nos galhos. O poder especial está guardado com uma cabeça no segundo andar. Para matar o subchefe, acerte-o quando estiver nos cantos e defenda-se quando atirar shurikens. No chefão, destrua primeiro as estátuas que atiram raios. Acerte-as na cabeça. Assim que destruí-las o chefe aparecerá. Não pare de dar pulos duplos e acerte espadadas quando estiver caindo, é infalível.

Fase 3

Aqui você está em um local cheio de aliens. Acerte-os com espadadas e cuidado com seus pulos. Para acertar os caras com bazucas, insista nas espadadas ou dê um pulo duplo seguido de espadadas na cabeça dele. Cuidado com as cobras gigantes que aparecem; veja bem seu movimento e desvie na hora e local certo, três golpes as mandam pro espaço. Para destruir o chefão, repita a técnica usada no chefe anterior: dê um pulo duplo e caia na espadada na cabeça.

Fase 4

Você está em um templo cheio de portas. Delas saem muitos inimigos. Destrua todos. Cuidado com os samurais que cuidam das passagens: acerte-os rapidamente e fuja quando eles mudarem de cor. O poder especial está no último andar em um caminho para a esquerda. Preste bastante atenção nas plataformas que sobem e descem: Você pode derrubá-las com uma simples espadada na corrente. Grave também a posição das lanças que saem do chão. O chefão da fase é um pouco chato. Você não consegue acertá-lo. Rebata seus tiros. Quando ele estiver morrendo outro aparecerá: faça o mesmo e eles serão destruídos facilmente. Se precisar use sua magia.

Fase 5

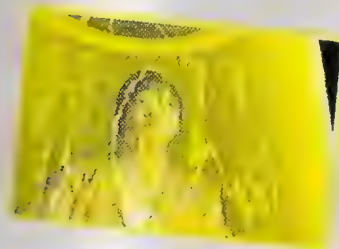
Esta fase lhe requererá um pouco de habilidade com os pés e espadas. Rebata os tiros dos ninjas e pegue cuidado para não perder o trem. Muitos inimigos aparecerão da água ou do céu para acertá-lo. Os ninjas atiram estrelinhas que podem ser defendidas facilmente (pressione o botão Y). Os carinhas com bastão apenas caem: golpeie-os. Preste atenção nos itens que aparecem no ar; pegue todos que puder. Quando a exclamação aparecer prepare-se para pular e mudar de trem. Esta fase não tem chefe, mas tem um elevador cheio de ninjas. Pegue todos os itens que eles deixarem e princ mente as esferas azuis. Aqui ganhará muitas vidas dessa man Cuidado com os ninjas que at bombas e destrua tudo que encon esta fase não lhe trará m problemas.

Fase 6

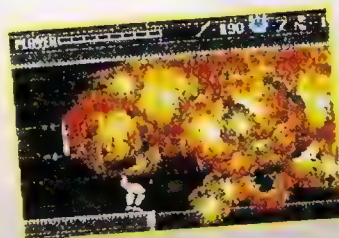
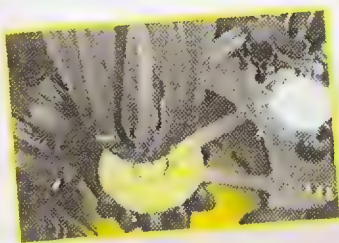
Agora você está nas árvores. Siga o caminho pulando pelos cipós e destrua todos os ninjas que encontrar. Pulando pelas árvores muitos inimigos aparecerão: tome um cuidado especial com as cobras gigantes que podem derrubá-lo do cipó. Os canhões que você encontra não podem ser destruídos, então apenas desvie de seus tiros. Aqui você encontrará um poder diferente: com ele você poderá levar alguns golpes sem tomar dano. Dê uma de Tarzam e pule de cipó em cipó para chegar ao chefão. Para destruí-lo, use técnica dos outros chefes. (dar u pulo duplo e cair com espadadas n cabeça). Caso comece a perde energia, prefira acertá-lo no ch com seus golpes e pule quando e vier como uma "vaca louca".

Fase 7

Este local é bastante parecido com um cais. Destrua os ninjas que encontrar e pule de barco em barco para seguir caminho. Se precisar, dê uma corridinha antes de pular para pegar maior impulso. O poder especial está no caminhão verde: dê uma de Street Fighter e arregace o caminhão. Seguindo caminho você encontrará alguns babacas de roupas verdes: destrua-os com seguidos golpes. Não deixe passar nenhum e não esqueça de pegar o recarregados de energia para chegar no chefão de energia cheia. No cabeça dura, acerte-lhe golpes no chão e fuja: assim que ele começar a dar golpes no ar, pule por trás dele e prepare-se para acertá-lo. Só dê golpes quando ele voltar ao normal. Cuidado co sua baforada de fogo; pule por trás e acerte-o. Sem maiores problemas.

Fase 8

Agora você terá que dar uma de alpinista e escalar a montanha. Lá em cima, muito cuidado com os pássaros: seus rasantes podem derrubar você facilmente. Deixe o gordão com a clava para trás: tentar matá-lo é quase suicídio. Cuidado também com os ninjas que atiram bombas: antes inúteis mas agora podem destruí-lo em segundos. Siga em frente até encontrar alguns pilares: pule de um para outro rapidamente e não deixe acumularem pássaros. Destrua também os ninjas que estiverem lá. O chefão é um robô gigante. Para destruí-lo você terá de acertar golpes em sua cabeça. Preste atenção para onde ele atirará os raios e então saia debaixo. Quando ele passar correndo basta pular por cima. Se ele vier com marretadas, magia nele!

Fase 9

O chefão da gang prendeu sua garota e sugou a energia dela! Agora sua fúria está maior do que nunca e "sua vingança será maligna"! Essa fase é a que você precisará de mais habilidade e rapidez. Passe pelas plataformas correndo para não ser atingido pelas bombas. um único toque e sua vida já era. Mate os ninjas e pegue todos os itens que encontrar. Siga as instruções que aparecerem na tela como "Jump" (basta pular na plataforma para não ser pego pela bomba. Decore o caminho completo da fase e os locais onde aparecem bombas. Seja milimétrico para pular ou sua missão pode acabar incompleta. Por fim, escale as paredes e vá de encontro ao chefão final.

ChefeFinal

A tão esperada hora chegou. Sua garota ainda transmite o pouco de energia que lhe restava: suficiente para que você derrote o ninja. Existem seis bolinhas que marcam a energia do chefe final. Para derrotá-lo, basta utilizar a técnica de dar o pulo e cair na espadada. Acerte-o com golpes e pegue as bolinhas que saem de seu corpo. Seu primeiro ataque são voadoras: quando ele ficar amarelo tome cuidado e pule assim que ele iniciar seu golpe. Seu segundo ataque é o azul: ele se transformará em um pássaro e atirará muitas penas; fique em um dos cantos desviando e acerte-o quando voltar ao normal. Seu último ataque é o vermelho, do dragão. Assim que ele saltar para o centro da tela, passe por cima dele e prepare-se para fugir do dragão. Veja o lado de onde ele virá e então pule por cima dele. Se quiser dar um fim no chefão, solte uma magia. Após pegar todas as bolinhas, você destruirá o chefão. Ele não se agüentará mais em pé e aceitará sua derrota. Então o ninja destruirá todo o templo e, por fim, Shinobi o enterrará e

ASTAL

Um cara bem nervozinho é o dono da parada

SEGA SATURN ASTAL

Em um planeta bem distante daqui a vida é pacata e de muito boa qualidade; muitas árvores, rios e todos os recursos que a natureza possa oferecer. É um planeta bem parecido com a terra antes do homem começar a explorara de forma errada, a diferença é que tem toques de DUNE (você assistiu ao filme???), onde os desertos possuem monstros gigantes e perigos à vontade.

A vida continuaria ótima se não aparecesse um mau encarado e fedorento bichão vermelho, o cara é o maior pentelho, chegou querendo tomar conta do pedaço e foi logo tentando acabar com o reinado da boa fada dos cristais, responsável pelo controle da harmonia nesse pequeno mundo. Acontece que você e sua namoradinha são "chegados" da fada e não gostaram de nada que está acontecendo. Com tanta raiva da situação nosso herói parte então para enfrentar o folgadão... só que sua namorada teme pela sua vida e dá a ele um medalhão de proteção, dizendo que enquanto estiver com aquilo estará com as forças do bem ao seu lado e seu amor zelando pela sua proteção. O problema é que logo em seguida a namoradinha começa a brilhar e desaparece, o deixando sozinho. Apavorado, ASTAL (nosso herói), parte em busca de ajuda e vai encontrar-se com a boa fada, ela fica assustada, por não saber como resolver de vez o problema, para amenizar a situação ela prende o monstro em um cristal o mandando para bem longe dali, lança também um feitiço para que sua amada volte ao seu lado, no entanto esse último parece não fazer efeito.

O que fazer então, ela era sua alma gêmea, era tudo o que sonhava... movido pela fúria, o amor e a coragem, partes então para o encontro com o monstro, a fim de resolver o problema que começou quando o danado chegou. Sua tarefa não será nada fácil, como não sabes onde o "imundo" se encontra, deverás procurar em todos os locais do planeta, seja no deserto ou no gelo, próximo ao céu ou próximo ao inferno, lá tu estarás, exigindo vingança.

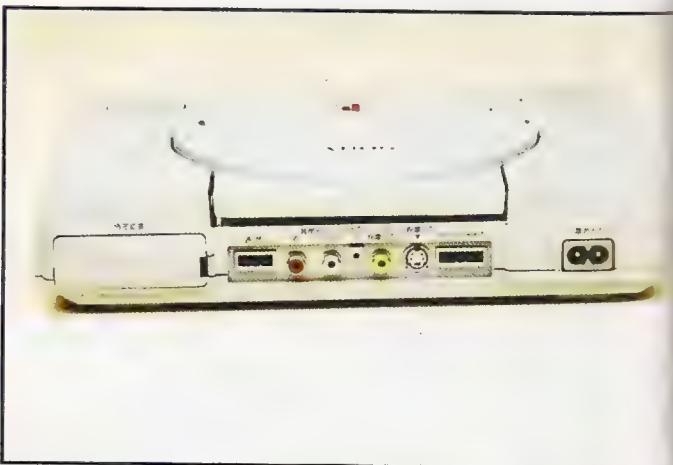
Sentiram o clima de ASTAL, super legal né? Pois é, além de um bom motivo por parte do enredo para sua busca, o game também apresenta uma série de vantagens para um melhor entretenimento. Com gráficos muito bem feitos, cheios de coloridos e recursos pra lá de modernos ele vai encher seus olhos de brilho, bonito mesmo! Já por parte da dificuldade exigida, pode-se afirmar que não será necessário nenhum esforço maior para terminar o game, mas mesmo assim não irrita os mais exigentes, que querem ver o circo pegar fogo. Com relação aos efeitos sonoros e trilha, é quase 10, cheio de vozes e sons [...] ver se por acaso a ver[...] americana vai sair logo, já [...] é tudo falado na língua [...] japas). O game é no esti[...] um "Fantasia"(aquele [...] ratinho Mickey, com uma a[...] não rápida, gráficos e so[...] bons... o que muda é [...] ASTAL é meio fácil), d[...] algumas horas de diversã[...] atualizando os olhos [...] galera, já que não esta[...] acostumados a ver algo [...] cheio de cores sempre.. [...] perca esta chance!

O sucesso dos jogos de "bilhar" vem dos 8-BIT aos 32-BIT. O super sucesso Side Pocket que tinha suas versões para Nintendo 8-BIT, arcade e Mega Drive vem agora detonando para o Saturn mas agora com uma versão nova: é Side Pocket 2. As versões anteriores se tornaram clássicos para os sistemas e esta promete fazer o mesmo. O jogo conta com gráficos muito bons com um destaque especial para as apresentações que são totalmente digitalizadas. O som é chatinho e um pouco irritante. A dificuldade aumenta bastante conforme se passam as fases. Quanto à diversão o jogo é legal. As bolinhas confundem um pouco devido à sua cor mas. De um modo geral, a versão para Saturn não inovou muito. O jogo é baseado na vida de M. Fats (Minnesota Fats), um grande jogador de sinuca de Minnesota. Rudolph Walter Wanderone Jr., nascido em 1913, é considerado um mestre na arte de jogar bilhar. O jogo dispõe de muitos recursos, inclusive o de fazer com que a bolinha pule para acertar uma outra. Você deve ter pelo menos uma noção do jogo para conseguir jogar. O jogo se passa em cidades americanas como Los Angeles, Las Vegas e outras mais. Existem muitos modos de jogo: Story, onde você disputa com muitos adversários em muitos lugares diferentes; o Tournament; Versus; Trick Game; Training e até o Juke Box, onde você pode escolher a música que vai tocar enquanto você joga. Você pode escolher uma entre 33 músicas diferentes. No Story mode você jogar com apostas e para vencer você deve "lavar o casco" do adversário para passar de fase. Outras maneiras, além da convencional, de acertar uma bolinha é colocando efeito, segurando o botão B e movimentando o local onde baterá na bola. Com esse tipo de batida você pode fazer jogadas inacreditáveis que nem o Rui Chapéu faria! Agora é só pegar seu controle e sair dando tacadas para tudo quanto é lado nesse super clássico dos jogos de Bilhar para Sega Saturn.

PLAY STATION

O pequeno e poderoso Video Game trás a SONY para o mundo dos games de uma vez por todas

A aceitação deste video game foi tão boa no mercado que ele até ganhou um apelido: PS-X. Não é pra menos, A produtora do console, SONY, antes só estava no ramo de games como uma softhouse (produtora de alguns poucos jogos), agora o negócio passou a ser bem melhor, passou a produzir também hardware (os próprios video games). A entrada da SONY nesse mercado começou a três anos atrás, quando ela tentava um acordo com a poderosa Nintendo (que queria ao seu lado ou a SONY, ou a PHILLIPS, que foram as duas criadoras do CD), o projeto inicial era o de desenvolver um acessório para o Super Nintendo, o qual seria mais ou menos como um Sega-CD (só que muito melhor), depois os horizontes iriam ainda mais além, a idéia então passou a ser então a de realizar um console de 32-BIT que utilizasse a tecnologia do CD, só que as idéias não se bateram, tornando assim um acordo entre Nintendo e SONY impossível. Restava então a SONY se arriscar e entrar de cheio no mercado... os anos se passaram e então abriram-se as portas para o projeto Play Station, um novo video game, com um nível técnico equivalente ao de melhor tecnologia do momento, realmente um console ao mesmo nível da concorrência.

Apesar de trazer tanta tecnologia e qualidade, a "caixa" do console é a menor da atualidade, isso graças ao maior trampo que a SLI Logic Corporation de Milpitas teve, os caras eram famosos pelos seus trabalhos em "configurar" máquinas potentes e tudo mais. Com um tom acinzentado semelhante ao do Super Nintendo, o console trás apenas funções básicas na parte superior, tem também entradas especiais para Super VHS e TVs de alta definição. Os sistemas básicos como o de RF e entradas de áudio vídeo dão a esse aparelho uma compatibilidade imensa. Você pode qualquer tipo de TV que se dá bem. A parte mais inovadora que a tecnologia do Play Station ficou conta do "Joystic", muito semelhante ao do SNES que com 4 botões na parte superior (L1, L2, R1, R2 direcional também

CURIOSIDADE

Você sabia que a primeira remessa de consoles do PS-X, de 180.000 unidades apresentava uma quantidade excessiva de aparelhos com problemas e por isso a empresa parou momentaneamente a produção... pois é nem tudo no início foi perfeito. Mas logo depois dessa primeira remessa tudo se resolveu, aqueles que quisessem trocar os aparelhos pelos novos poderiam fazer. Prestando um serviço de atendimento de primeira aos seus consumidores a empresa agradou muito e hoje já vendeu mais de 700.000 video games na terra do sol nascente, uma loucura.

diferente, tendo quatro direções exteriores ao invés de oito, o que tira muito no que diz respeito a precisão do comando em vários tipos de jogos.

Diferente da Sega, como a SONY ainda não possuía um video game seu no mercado, teve de correr bem mais para buscar boas softhouses para a produção de seus jogos, e conseguiu... foram empresas como Acclaim, Lucas Arts, Crystal Dynamic, Virgin e muitas outras as que toparam a parada. Ao todo agora já são 97 licenciadas americanas e 290 japonesas. Mas também não era preciso muita enrrolação para convence-los, o console além de bastante poderoso chegava ao grande público com um preço abaixo da concorrência e com uma vantagem contra a pirataria... os CDs do Play Station usam uma técnica avançada contra os "reis do tapa-olho", pode-se reparar que tudo quanto é jogo vem em um CD que por trás é preto, contrariando o normal que é "espelhado". Nesses CDs foram inclusos programas que não os deixam ser copiados através do uso de programas contra ROM.

O poder do "consolezinho" não pode de forma alguma ser menosprezado pelas concorrentes, ele até agora só mostrou produtos de primeira, exibindo imagens em terceira dimensão com uma facilidade e velocidade que impressionam, além disso possui recursos tais como simular gravidade e elasticidade de objetos... nunca vistos aplicados em grande escalas nos jogos dos video games atuais.

Com tantas vantagens assim, o aparelho da SONY promete e já começa a barbarizar o mercado. Agora para uma maior popularidade só resta a entrada no mercado americano, o qual abre as portas para Europa e o resto do mundo.

CARACTERÍSTICAS

CPU

Processadores R3000A 32-BIT RISC de 33MHz
30 "geometry engine" com 66 MIPS
Coprocessadores "Data Compression Engine" (MDEC), com 80 MIPS em tela inteira
30 quadros/segundo em vídeo e cores inteiro.
CD-ROM "Double Speed" de 300Kbyte/segundo.

MEMÓRIA INTERNA

RAM principal de 16-BIT
VRAM de 8MBIT
Áudio RAM de 4MBIT
Buffer de CD-ROM com 256K

GRÁFICO

Resolução de 640 X 480
16.777.216 de cores
1.5 milhões de polígonos por segundo (com sombra plana)
500.000 polígonos com "texture maping"
Compressão de vídeo com padrão JPEG

SOM

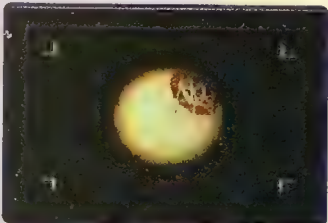
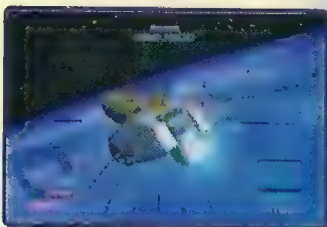
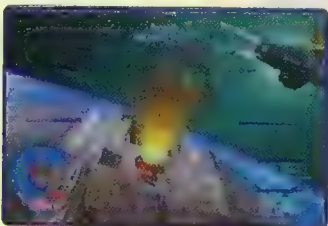
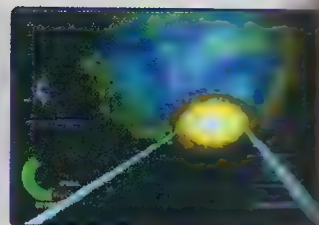
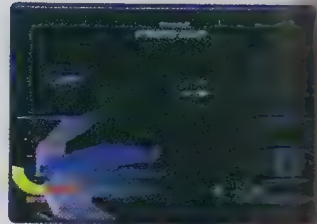
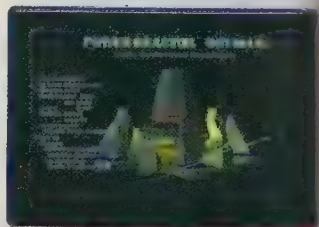
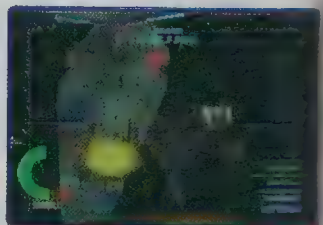
Canais de som: 24 ADPCM
Freqüência de "sample": 44.1khz de 16-BIT (padrão CD)

EFEITOS

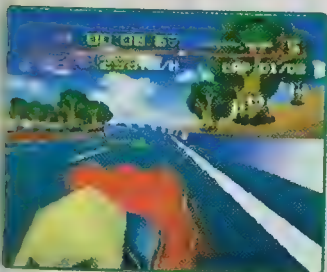
"Gouraud Shading"
"Texture Maping" (mapeamento de textura)
"Scalling" (escala)
"Rotation" (rotação)
"Gravity" (gravidade simulada)
"Elastic System" (elasticidade)

STAR BLADE

Quem jogou nos arcades nunca esquece, no entanto jogar em casa pode se tornar bastante agradável.

O ano é 20XX, o universo se encontra em decadência extraordinária, mas isso tudo tem uma explicação. Todos estão preocupados com um novo Império que vem dominando várias galáxias vizinhas a nossa. Quando menos esperávamos chega um ataque relâmpago e destrói grande parte de nossas forças... não há mais tempo para heróis preparados para ações desse gênero, no primeiro bombardeio dos inimigos a maioria dos bons homens foram mortos... o momento é de risco e é aqui que entra em ação a operação "Star Blade", um único ataque direto ao centro da corporação inimiga, afim de pegar os inimigos de surpresa, já que esperavam apenas pela rendição. Sua participação na missão é indispensável, até porque você comandará o ataque liderando as tropas para o que talvez seja a última batalha da raça humana no universo...

Em um clima de pura ação e pressão o arcade Star Blade chegou a ter em um só centro de diversão cerca de 17 máquinas enfileiradas, isto ocorreu em San Francisco, Estados Unidos no ano de 1991, na época em que se realizava um campeonato com os melhores "ases do espaço" de todo o nosso planeta, com o patrocínio da NAMCO e Toys R'US, foi uma loucura... e um japinha do Colorado acabou levando como prêmio uma máquina inteirinha só para ele... que chato né! No Brasil foram poucos os corajosos que encaravam esse desafio, por isso o game não foi tão divulgado. Agora diga-se de passagem, só o Galaxiam 3, que foi o subistituto da NAMCO chegou a superar o game no gênero, portanto se por acaso tu topares de frente com este fliperama, ajoelhe-se simples mortal... terminá-lo e tarefa para deuses... e também para doidos que se habilitarem a encarar essa dádiva dos mestres da NAMCO.

O game de certa forma é simples (que ironia!), você encarna no corpo de um artilheiro espacial (Artilheiro é o cara que mira e atira nesses filmes que passam na TV sobre ficção científica, não tem nada a ver com o melhor atacante de seu time de futebol, que aliás não deve chegar nem aos pés do meu glorioso Santos!). Sua tarefa portanto é só a de acabar com "todos" os inimigos que aparecerem em sua frente, como disse... coisa muito simples!

A versão para Play Station é sem dúvida nenhuma a melhor lançada até agora para os video games "caseiros", superando, até mesmo a do poderos[o] caro 3DO... agora só ... comentar, o Sega CD ... bém teve sua versão ... culpem-me pela gross[eria] mas é uma bosta, por... um verdadeiro cocô... Assim como no 3DO, ... X trás a versão origina[l] com gráficos poligona[is] também a versão "ALFA" ... qual os gráficos foram to... texturizados, dando ma[is] riqueza em detalhes, rea... mo e para dizer a verdad[e] tirando também a atenç[ão] dos jogadores. Os gráfic[os] estão ótimos, mas fica[m] perdendo ainda para o arcade, o som está perfe[ito] belo como no origina[l]. Alguns diriam que STAR BLADE dispensa comentários, talvez seja pa[ra] poupar o tempo e jog[ar] mais, se você quer aventu[ra] de verdade não tem ou[tra] escolha melhor.

MOTOR TOON

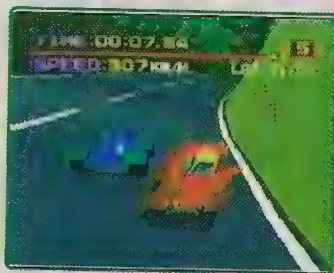
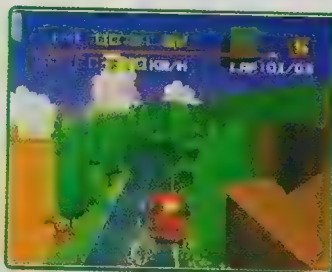
GRAND PRIX

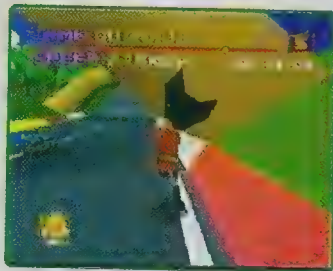
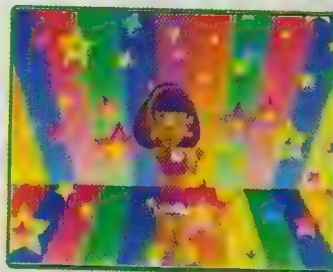
Coisa de doido! Carros pra lá de "esculhambados" e coloridos fazem parte desse universo maluco em que estamos entrando, os recursos gráficos necessários para a produção deste game

não são brincadeira, vão desde gráficos poligonais em alta definição até câmeras colocadas em vários locais estratégicos para uma melhor tomada da pista, não esquecendo de 'ZOOM" durante a corrida,

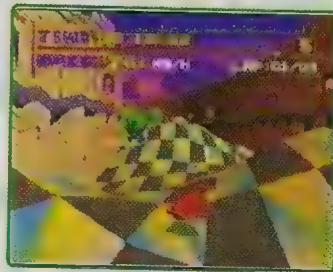
cenários em 3D e o que até agora era inédito no mundo dos vídeo games, "Real Distortion Effect"(responsável pelas esticadas dos carrinhos fazendo com que pareçam de gelatina, é o que agora será famoso RDE"). Todos os sons do jogo seguem ao estilo de um desenho

animado, tipo "Tiny Toon", aliás o nome é sugestivo... tudo aqui parece ser de borracha macia, gelatina, massinha ou qualquer outro "cacareco" do gênero. A sua disposição estão quatro car-

ros envenenados de diversão e cores, um mais estranho que os outros, isso tudo para seguir ao jeitão de cada piloto: um molequinho com pinta de "Bionic Boy" com cabelo de pé e tudo mais; uma garotinha parecida com a "Penelope Charmosa", só que em tamanho júnior; uma dupla de formigas marcianas que pra variar são verdes e estranhas, mas estas estão longe da "Formiga Atômica"; um pingüim fol-

gadão que tem até um paletó meio estranho; e para finalizar até um robô um pouco maior, mas que de mal não tem nada, chegando até a chorar e abrir o

maior berro se perder, é o maior barato. Deu pra dar uma sacada que este não é um game comum, foi feito para atingir o público mais infantil e os, pais que com-

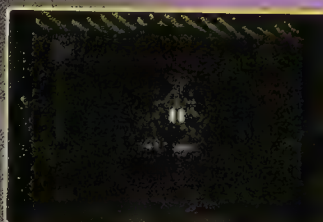
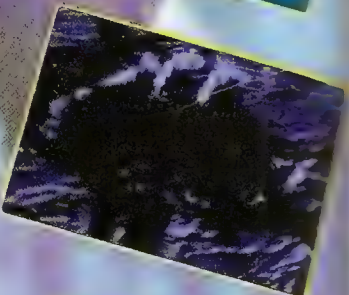
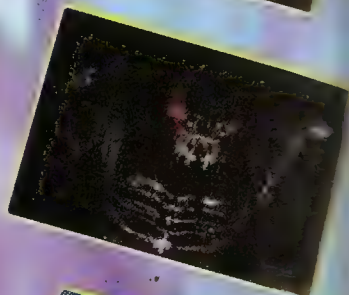
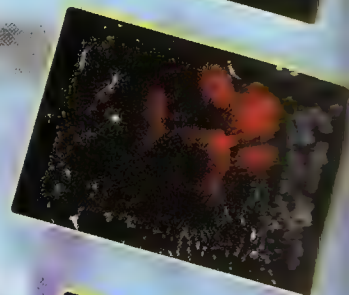
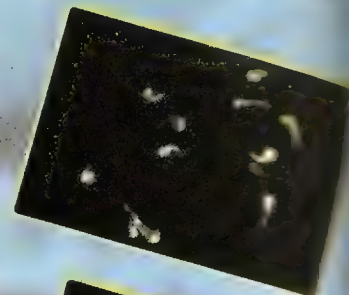
pram pensando nos filhos mais novos...

O jogo possui três fases onde você compete no modo "Grand Prix", mas nesse caso só um jogador entra na parada enquanto o outro fica olhando. Nos outros

modos do game pode haver competição entre os jogadores simultaneamente, além de que aparece uma porrada de outras pistas para sua felicidade, indo desde asfalto até no gelo escorregadio, todas cheias de cores e gráficos "felizes".

No que diz respeito à habilidade necessária para se dar bem nas corridas, diríamos que quem se habilitar se dá bem, nada de complicação ou regras cheias de frescura.

Recomendado apenas para matar a curiosidade daqueles que buscam um desafio maior, já que é muito fácil.

Se você tem mais de 15 anos deve se lembrar muito bem de desenhos como "Corrida Maluca" e "Carangos e Motocas" com o "Willy" e tudo mais... pois é, como dávamos boas risadas né. Que tal dar uma vaga relembrada naqueles tempos e encarar isto aqui, afinal há até ovelhas espalhadas pelo campo para aqueles que não se manterem na pista.

KILEAK THE BLOOD

Em uma época de muitas guerras pelo domínio das forças, um grupo de robôs estão sendo testados à procura de um guerreiro perfeito que conseguiria dominar todo o mundo. Você é Kileak, um robô super gigante que deve derrotar as forças do mal para mostrar quem é que manda de verdade. O jogo dispões de recursos gráficos de extrema qualidade e som de arrasar. A apresentação é toda falada e digitalizada. A dificuldade do jogo é razoável mas não trará muitos problemas aos fanáticos de Doom. A diversão é muito boa e a movimentação é de arrasar - totalmente diferente de Doom, onde os quadros são bem parados e as falhas na aproximação de tela são visíveis. O que é mais legal ainda são os efeitos sonoros de quando um inimigo se aproxima: chega até a assustar. O jogo, por enquanto, é só um protótipo e está sendo lançado somente no Japão.

Assim que o jogo começa, você conta com uma arma que não é nada forte. Os adversários não são muito fortes e morrem com poucos tiros. Fique atento aos ataques dos inimigos, que podem aparecer rapidamente. Utilize tiro nos corredores mesmo que não ajam adversários em sua vista: assim você mata os inimigos antes deles chegarem na tela. Procure também nas paredes por passagens secretas, que podem aparecer em qualquer lugar. Não esqueça de abrir todo o mapa para encontrar mais itens. As saídas para completar as fases são semelhantes às de Doom: basta tocar na parede que tem o quadrado. Abra também todas as salas: algumas delas tem inimigos mais fortes que podem tirar um pouco de sua energia. Procure por recarregadores e mais munição para sua arma. Sempre que ouvir um bip fique bem atento pois adversários se aproximam. O bip pode tocar, também, mesmo que uma porta esteja fechada ou o adversário está do outro lado da parede. Por isso preste bastante atenção. Agora é pau na máquina! Pegue seu Play Station e detone as forças do mal para provar sua superioridade. Este jogo com certeza entrará no ranking japonês como um dos melhores jogos no estilo de Doom.

RIDGE RACER

Um clássico da nova geração de games acelera as veias do PS-X.

Sai da frente porque atrás vem gente, e vem correndo rápido pra caramba! RIDGE RACER é o game que

acompanha o console no pacotão da SONY, clásico dos arcades o jogo é uma cópia quase fiel ao fliper, perde como o de costume na parte

gráfica (aliás, esse costume de sempre a versão dos jogos caseiros perderem em qualidade para os arcades se tornou à tempos uma pedra no

sapato (ou tênis) dos gamers.

Tirando um detalhezinho aqui outro acolá o game arrebenta em diversão... faltou apenas acrescentarem um modo "championchip"(campeonato) no CD, uma boa notícia é que aqui a disposição do player

podem haver até 13 carros, incluíndo um todo negro, que corre mais que o sonic quando é perseguido por um "busca-pé nuclear" em tempos de

festa junina. No início são quatro provas para testar toda sua perícia, se vencer todas, o game lhe dá mais quatro de presente.

Assim como em outros games de corrida você tem mais de uma visão do carro (isso virou moda): uma de dentro - ótima para os feras do asfalto que procuram a perfeição em seu trajeto e tempos baixos nas voltas. E outra de fora, olhando um

pouco acima e de trás do carango - essa já mais para iniciantes no game, os quais ainda não tem a "mãnha" para curvas e ultrapassagens.

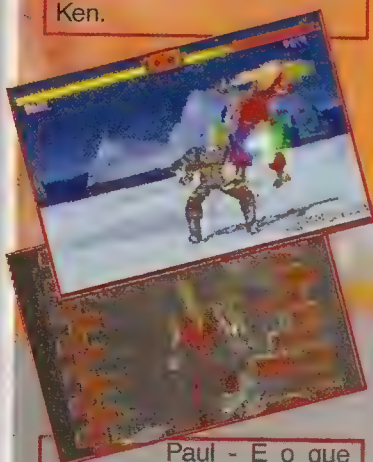
Os gráficos poligonais mais uma vez estão presentes em um game de corrida, esta parece ser a novsa tendência para tudo quanto é tipo de

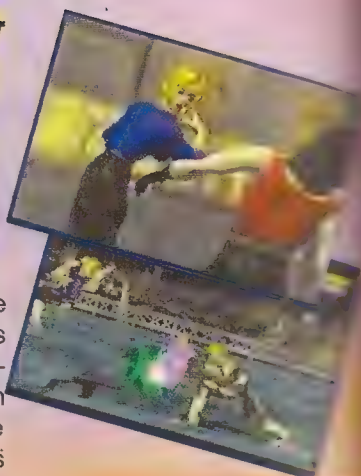
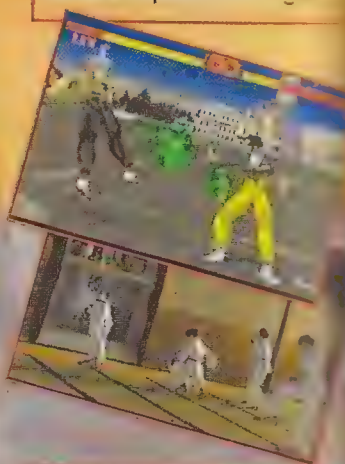
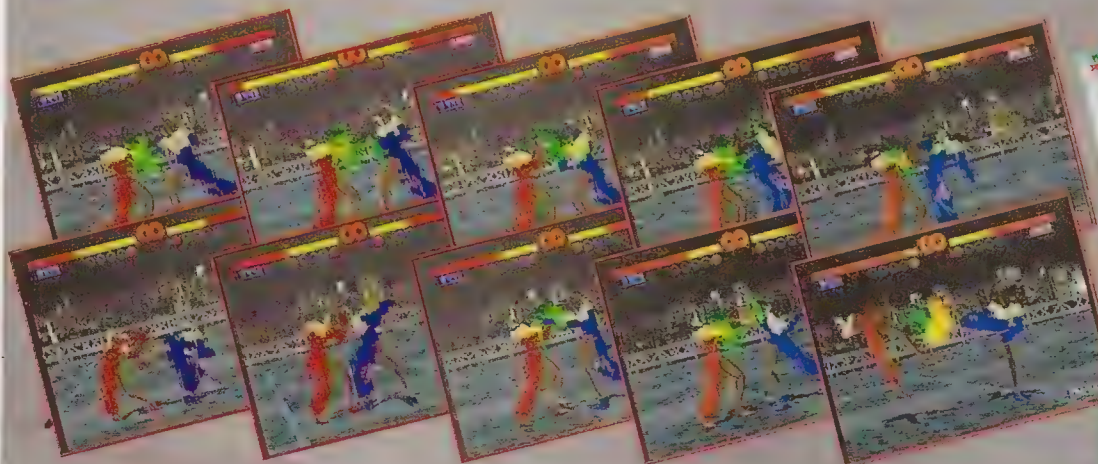
jogo. A aproximação dos objetos e montanhas é mais bem feita que no Daytona USA da SEGA, não tem quase granulações e a resolução aparenta ser um pouco melhor. No que diz respeito ao som, os efeitos são ótimos, com direito a eco e tudo mais

ao passar por dentro de um túnel. E, ao contrário do que divulgaram por aí, as músicas do jogo não são "dance music", quem conhece sabe,

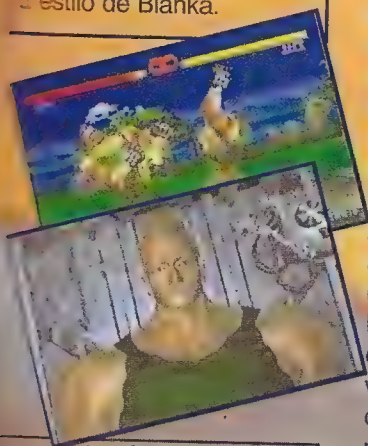
talvez possam ser classificadas como sendo "Tecno-Pop" e é só. Outra coisa bem sacada foi o fato do game carregar-se quase por inteiro ao se ler o CD, com isso você pode colocar seu CD favorito e escutar enquanto corre, mas nesse caso só serão tocadas as seis primeiras faixas de seu bichinho (isto devido ao fato do jogo só ter seis músicas em sua faixa), caso anule o som do seu CD as músicas do game também são anuladas durante a operação. Então, já que tem tanta mordomia assim para um só game, é bom não dispensá-lo, até para fazer uma comparação com o da concorrente...Topas?!?

TEKKEN

Kazuya - É um lutador extremamente experiente e quer acabar com a raça de Heihachi que fez muito mal à ele. É um lutador bastante equilibrado em velocidade e força e agradará aos fãs de Ryu e Ken.

Paul - É o que se pode dizer Punk. Adora dar uma voltinha com sua moto. Na minha opinião o melhor lutador. Lembra o estilo de Guile e sabe destruir um cara em segundos combinando sua força e velocidade.

Aha! Por esta ninguém esperava! A Sony arrepia desta vez com esse super jogo que barrou qualquer barreira dos jogos de luta para todos os sistemas. O lançamento ANIMAL é Tekken, um jogo de luta que dispões de muitos recursos gráficos e animações animais, foi uma explosão em todo o mundo e vem arregaçando aqui no Brasil também. Tekken foi lançado somente quatro meses depois de seu lançamento para Arcades. O lançamento de Tekken nos arcades do Japão também foi um estouro! Só se falava nas novidades gráficas e inovações em golpes e animações. Após quatro meses de puro delírio dos japas nos arcades vem a versão para Play Station que promete destruir tudo que é jogo de luta já lançado. A versão para Play Station é igualzinha à versão do arcade. Como o comentado anteriormente, Tekken é um jogo com gráficos alucinantes e recursos de movimentação e animação de matar. O som do jogo também é ótimo e merece um destaque especial para as vozes dos personagens quando acertados e quando vencem uma batalha. Além de todas essas vantagens Tekken tem a opção de seleção de 18 personagens! Uma bela opção de jogo para aqueles que não gostam de se especializar ou preferem conhecer todos os lutadores e escolher o melhor para lutar contra seu adversário. Existem 8 personagens principais que possuem uma obsessão para matar Heihachi. Cada qual possui um "mestre" (chamaremos assim os chefões que possuem características muito semelhantes à do personagem). Cada lutador, além de seus golpes normais, possuem mais de dez golpes especiais que são acionados com uma combinação de botões ou movimentos (os chefes também se incluem nisso). Para conseguir jogar com os mestres você precisa terminar o jogo sem mudar o personagem com que joga: assim o inimigo final, antes de Heihachi, será

Nina - É uma age[...] policial que vive nas [...] combatendo o crime [...] uma lutadora extre[...]mente rápida e pos[...] golpe de extrema for[...] Ótima para aqueles [...] se identificam com a agi[...]dade e rapidez de Vega

Law - O Bruce Lee [...] mostra sua força mental [...] espiritual levantando poeira. Sua grande velocidade e agilidade fazem dele um dos melhores lutadores. Lembra bastante Fei Long.

DICA

Para jogar com duas naves grudadas no Galaga basta fazer o seguinte: carregue o CD e mantenha pressionado os botões X, triângulo, L1 e para cima, assim você começará com duas naves, uma do lado da outra. Para ficar mais fácil jogar com Devil Kazuya experimente pressionar Select quando aparecer a tela com o número de inimigos destruídos (caso você não tenha matado todos), com isso você recomeçará a fase e terá outra chance para jogar com Kazuya.

King - King é a junção das melhores qualidades de um ser humano com as melhores de um leão. É um lutador de média velocidade e agilidade, possuindo extrema força em seus golpes, especialmente com as mãos. Chega a lembrar o estilo de Blanka.

Jack - O bobão aí é um projeto de robô que está sendo testado. Tem uma força extremamente grande mas, em compensação sua velocidade pode ser comparada à de uma tartaruga. Lembra o bestão Zangief.

sempre diferente e poderá ser escolhido assim que você chegar ao final e matar Heihachi. São oito mestres no total. Se você terminar sem usar continues, também poderá escolher Heihachi, o vilão do jogo que possui golpes muito poderosos e bastante diferenciados. Agora você deve estar se perguntando: Cadê o 18º lutador? Até agora só foram 17. Aqui vem a resposta: Assim que você liga o jogo aparece uma navezinha que você pode controlar. Destrua todas as naves que aparecerem, com isso você passará de fase. São oito fases no total. Ao término da oitava fase, o jogo entrará normalmente e agora, para jogar com o 18º lutador (Devil Kazuya) você deverá somente entrar no "Arcade Mode", pôr o cursor em cima do Kazuya e pressionar Start. Tcham tcham!!! Agora você pode jogar com esse poderoso Kazuya. Seus golpes são iguais aos do Kazuya mas tem um alcance maior. Outra inovação de Tekken é em relação à quando o personagem está no chão; aqui o jogador pode sair dando golpes ou voadoras no adversário, além de poder escolher a maneira que irá se levantar (com uma cambalhota para frente ou para trás, levantar-se normalmente ou alguma dessas duas seguida de um chute ou rasteira). Isso dá um desafio especial para aqueles que gostam de aventuras e acaba com aquelas seqüências destruidoras que podiam ser feitas assim que o jogador se levantasse, dando mais competitividade à batalha. Os lutadores tem liberdade total de movimentação, não tendo um final da tela.

Michelle - Michelle mostra suas raízes dando um show com as machadinhas. Conseguiu equilibrar sua força, velocidade e agilidade e desenvolver bastante sua técnica de luta com as mãos e com os pés.

Heihachi - O chefão do jogo tem as características semelhantes às de Kazuya mas um pouco mais forte. É o lutador que possui o maior número de técnicas especiais. Pode ser considerado o Akuma de Tekken.

Quanto à visão, Tekken é um jogo bastante inovador pois existem várias câmeras que mostram os lutadores no jogo - é como num estádio de futebol, onde a câmera mais apropriada e próxima dá a visão; por ter esse grande número de câmeras, a movimentação delas é pouca, mas não perdendo a emoção. Os cenários de fundo também tem um gráfico animal: um exemplo disso é a fase de Venezia, que dá um detalhe especial. Em Tekken, o zoom é bem trabalhado e não movimenta-se com muita velocidade, por ser um jogo que busca bastante a realidade - sem aquela porrada de magias e saltos super altos. Sem dúvida nenhuma Tekken é um jogo que veio para ficar e já está tirando Virtua Fighter de seu trono. Cuidado SEGA...

Yoshimitsu - Esse lutador misterioso treina sua técnica com as espadas nos canaviais. É um lutador com pouca velocidade e não muita força. Sua espada o deixa em vantagem para acertar seus adversários.

Ganryu - Possui suas próprias técnicas e equilibra força e velocidade. Não tem características de nenhum lutador mas possui alguns golpes iguais aos de Jack. Parece uma cópia de E. Honda.

Anna - A rival de Nina na vida mas [illegible] as características [illegible] semelhantes. Poss[illegible] grande velocidade e agi[illegible]dade nos golpes com [illegible] braços e com as pernas [illegible] diga-se de passagem [illegible] umas belas pernas.

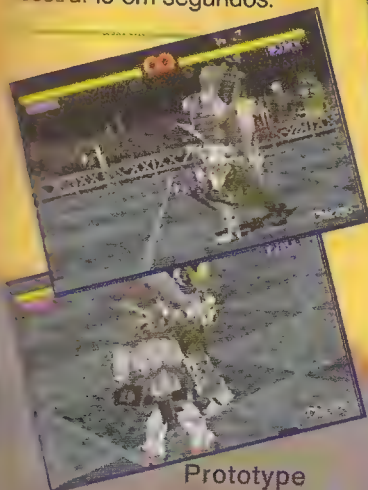
Lee é parecidíssimo com Law no estilo de luta e também possui extrema agilidade e força. Lutando contra ele, cuidado com suas pernas; elas podem lhe fazer ver estrelas..

Devil Kazuya - Como diz o nome, Devil Kazuya é demoníaco e assustador. Sua força pode ser comparada à de Heihachi e seus golpes são igualzinhos aos de Kazuya com um leve aumento do alcance.

FINAIS

Kazuya, quando derrota Heihachi joga-o do penhasco e depois dá um sorrizinho para a câmera. Paul detesta Heihachi e derruba até uma parede de tijolos com um retrato do vilão. Nina tem uma rival em sua vida e, após derrotar Heihachi dá um belo tapa na cara de sua inimiga. Law - um Bruce Lee cover ensina suas técnicas para seus alunos e dá um show de acrobacias no final. King, o homem-leão vira o herói das criancinhas. Jack, o robô que estava em fase de testes, é aprovado imediatamente e em seguida é produzido em larga escala. Michelle volta para sua casa e encontra sua mãe que estava lhe esperando morrendo de saudades. Yoshimitsu mostra seu lado valentão de cavaleiro e sai ajudando cidades e destruindo vilões como Heihachi. Com relação aos chefes, nenhum deles possui final.

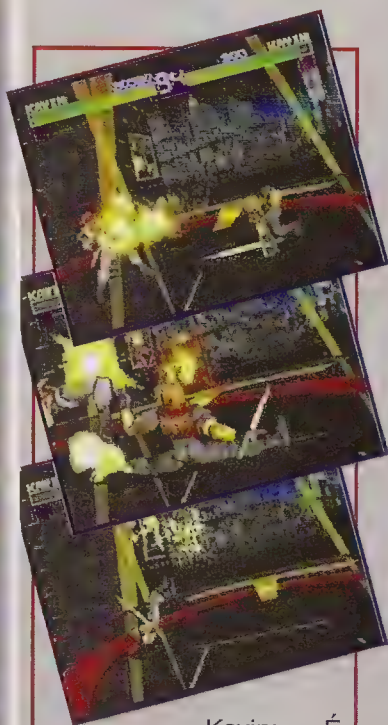
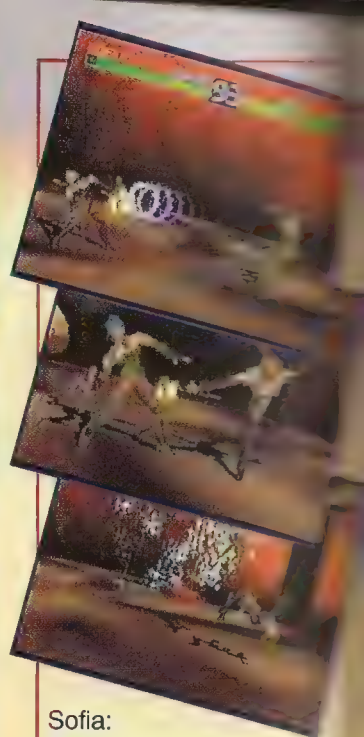
Armor King - Como diz o nome, é o King de Armaduras. Possui a força um pouquinho maior que a de King e de resto é o mesmo. Suas patas podem destruí-lo em segundos.

Wang - O vovô, apesar da idade, tem as mesmas características de Michelle. Tanto nas pernas como nos braços sua velocidade e força são parecidíssimos. Tire proveito de seus arremessos e golpes que deixam os adversários de costas e sem defesa.

Prototype Jack - Esse não tem o que tirar nem colocar em relação à Jack. Pode ser considerado o Jack com os braços mecânicos. Também possui extrema força e alcance de golpes. Pode ser pego facilmente com contra-ataques.

Kuma - Também tem as características de Jack mas dá mais medo do que ele. Não pode ser arremessado nem que seja por outro Kuma. Tire proveito disso e destrua os adversários com seus super golpes.

Kunimitsu - Também é puro cover de Yoshimitsu mas, em vez de espadas, possui duas foices. Sua velocidade e força se mantem iguais mas a invencibilidade das armas não é a mesma.

TOH SHIN DEN

Eiji: é um lutador que equilibra bastante sua força e velocidade. Seus golpes são rápidos e seu fatal acerta somente adversários que não estão se defendendo.

UAAAUUUUU!!! Que jogão! Toh Shin Den é um jogo que está arrasando em todo o mundo e está vindo com o maior gás para o Brasil. Diferente de Virtua Fighter e Tekken, Toh Shin Den vem com magias e golpes especiais de arrasar! As técnicas de luta dos lutadores são bastante diversificadas e mostram bem os recursos do Play Station quanto à movimentação e resolução. Em alguns detalhes, seus gráficos são melhores que os do Tekken (em relação aos polígonos que formam os personagens) sem contar com as roupas dos lutadores que também inovam bastante comparando com os outros jogos de luta. Mas as animações perdem feio para Tekken, pois parecem ser feitas com macinha ou fantoche. O cenário é totalmente adaptado para uma luta até a morte, inclusive o local onde eles lutam tem um fim que pode custar a vida do lutador. Todas as arenas dispõem de um profundo penhasco e podem ser redondas ou quadradas. Em Toh Shin Den você pode escolher entre oito lutadores diferentes para destruir o computador ou seu adversário. Cada lutador dispõe de uma arma diferente que ajuda-o muito a derrotar seu adversário. Cada lutador também dispõe de 3 ou 4 golpes especiais e um golpe Fatal, que só pode ser acionado quando a barra de energia estiver piscando (semelhante ao esquema de Fatal Fury). Você pode optar por desferir esses golpes com a movimentação do controle seguida de um botão ou mudando as opções. Prefira as opções em que se pode fazer todos os golpes especiais com um simples toque no botão sem precisar de controle especial ou programável (negócio bem pensado). Os golpes fatais acabam com a energia do adversário mas são difíceis de serem desferidos. Existem cinco níveis de dificuldade que não se diferenciam muito. Todos os níveis de dificuldade mostram os finais dos personagens exatamente iguais, não diferenciando nem do Very Easy para o Very Hard. Toh Shin Den possui somente uma câmera que percorre a tela toda, pára, gira para lá e para cá conforme os personagens e seus golpes. Os zoons do jogo são extremamente rápidos para acompanhar a movimentação dos personagens quando executam seus golpes. Quando um personagem cai da arena a câmera também dá uma visão legal para mostrar o penhasco por onde o lutador se foi. Jogando no campeonato você terá de passar por todos os lutadores e enfrentar por fim enfrentar Gaia. Ele é um lutador extremamente forte e apelão: o difícil aqui é conseguir derrubá-lo do ring. Se você o viu e gostou dele, existe até uma manha para jogar com ele e até um lutador secreto chamado SHO. Um dos fatores que fazem de Toh Shin Den um jogo super bom é o aparecimento das mudanças de câmera pelo controle. Deixando a câmera, nas opções, como normal, ela rotaciona sozinha dando muita emoção ao jogo. Toh Shin Den tem um ótimo som tanto nos efeitos sonoros dos golpes quanto na música e fala dos person-

Sofia: A domadora detona com seus golpes e sua alta velocidade. Alguns golpes também tem extrema força e seu fatal acerta somente adversário que estiverem no meio de um pulo.

Kayin: É muito parecido com Eiji mas é um pouco mais forte e lento. Seu golpe fatal é quase idêntico ao de Eiji e arregaça a energia se pegar.

Run Go: É extremamente forte e pode acabar a luta com dois golpes; sua velocidade lenta compensa sua força. Seu fatal acerta quase a tela toda.

Fo: O velinho que luta com um pé [illegible] tem muita agilidades [illegible]om as garras. Seus [illegible]olpes especiais são [illegible]uito bons e seu fatal [illegible]rregaça!

agens. Outra inovação de Toh Shin Den é quanto ao rosto dos oponentes, que são bastante expressivos: exemplo disso é quando um personagem vence uma luta, pois ele sempre dá seu "Grito de Guerra". Os golpes de Toh Shin Den não buscam nem um pouco a realidade pois boa parte deles exagera na altura dos saltos ou velocidade do personagem quando se movimenta, além das estrelinhas e brilhos que passam como se fossem um vulto dos golpes. Uma das opções do jogo é a autodefesa, que pode ser uma vantagem ou às vezes até atrapalhar.

Agora tenha uma idéia de como lutam os mestres. Gaia, o chefão final, é um lutador muito lento, bom para lutas com pouca movimentação: sua velocidade de desferir magias é alucinante e pode acabar com uma luta em poucos segundos. Sho é um lutador bastante equilibrado: pode ser um dos melhores lutadores se for bem utilizado.

Apreveite sua variedade de golpes especiais para arregaçar seus adversáiros.

Os finais de todos os lutadores também são iguais, mudando apenas o lutador que vence. Procure sempre manter um certo sigilo em relação ao adversário e mate-o de uma vez para não ser surpreendido com uma seqüência de golpes fatais que o levarão a lona em segundos. Prefira os golpes de bastante força e combinados com seus golpes normais, assim você acaba com a energia do adversário em alguns instantes. Se tiver a vitória nas mãos, divirta-se deixando o adversário batê-lo bastante e no final aplique-lhe um golpe fatal para acabar com a graça dele. Com todos esses conselhos e dicas, destrua seus adversários com os belos golpes de Toh Shin Den. Esse é mais um dos jogos para Play Station que farão seu marco na história dos video games.

Duke é um guerreiro típico de jogos de RPG, lembra bastante os guerreiros medievais com suas espadas de duas mãos: seu ponto forte é a força. Seu fatal tira muita energia mas derruba com um único acerto.

DICA

Para fazer esta manha, na tela de título faça o movimento de um Hadouken (baixo, direita-baixo e direita) seguido do botão do quadrado. Logo em seguida, dê um Shoryuken (direita, baixo e direita-baixo) seguido também do botão do quadrado. Assim, a cada vez que você fizer a seqüência as letras ficarão, respectivamente, vermelha e azul. Agora para escolher os lutadores secretos posicione o cursor em cima de Eiji, direcione para baixo e pressione o botão para escolhê-lo. Com isso você poderá jogar com Gaia e, para jogar com Sho, repita o procedimento mas desta vez com o cursor em cima de Kayin. Os dois lutadores são muito bons e, se você pegar a manha com cada um será muito difícil destruir você.

Mondo: É o lutador com [illegible] arma de maior alcance: [illegible] bô é capaz de atravessar mais de meia tela com [illegible] golpe. Seu fatal só acer[illegible] na frente mas detona.

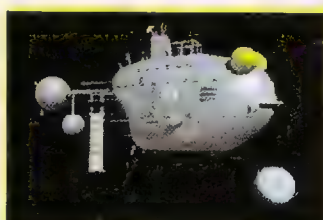
Ellis é uma lutadora extremamente rápida e ágil, com golpes fracos mas precisos. Seu fatal acerta adversários até na defesa mas pode ser contido com uma simples voadora.

Que tal experimentar algo bem diferente dos atuais games produzidos e mesmo assim acabar gostando do novo conceito? ... se topares, que tal partirmos para o universo de Jumping Flash, uma espécie de coelho robotizado que pula mais que pipoca na panela. Nosso personagem é um tanto divertido, com todo um jeitão meio estranho ele acaba cativando você, seus controles são simples e com bos resposta.

Sua missão aqui é a de ao mesmo tempo em que junta "super cenouras" destruir os inimigos que ficam pelo caminho, um detalhe interessante é que tudo que se mexe pode machuca-lo, portanto se algo se moveu é só meter bala, caso prefira, outro tipo de ataque se consegue pulando sobre o adversário. Sempre que um inimigo morre ele deixa ítens que podem ser usados por você (com exceção dos chefes de fase que são um bando de mãos-de-vaca e não deixam nada, quando morrem levam até o piolho para a tumba, tá louco!), os cacarecos deixados podem dar invencibilidade, energia, pontos e outra pancada de tiro especiais. É melhor não sair dando tiros potentes de bobeira por aí, o negócio é guardar para os mestres das fases e arregaça-los.

Os comandos do jogo são simples, tu tens o tiro normal que é infinito, tiros potentes limitados que estão espalhados pelas fases, ou mesmo dentro dos inimigos (abra-os na porrada!) e por último, dois tipos de pulo: um é considerado normal, o qual lhe dá a oportunidade de cair encima de oponentes pequeninos... já o segundo tipo de pulo, é um exagero à parte, muito, muito, muito alto mesmo, para acioná-lo basta apertar o botão de pulo duas vezes (não aperte com um interva-lo de tempo pequeno, o melhor é apertar pela segunda vez quando o primeiro pulo estiver quase parando de subir, com isso os foguetinhos de seu robô lhe darão mais impulsão).

Para passar de uma fase para outra você não precisa matar nenhum inimigo, atire neles no máximo por preocupação (sempre surgem novos inimigos). O único jeito de chegar ao "exit" com sucesso é pegando todas as cenouras gigantes espalhadas pela fase, em caso contrário nada acontecerá e tu terás de procurar o legume até achar. Sempre a terceira fase de um mundo trás consigo um chefão, o melhor jeito de acabar com eles é pular bem alto e cair detonando, não esquecendo de atirar ao mesmo tempo... se for necessário até usar

ítens especiais.
São vários mundos a serem visitados, tem o colunas, do fogo, da da cidade grande e ou Sua missão no começ parecerá nada difíc conforme o passar do te a coisa vai ficando além de que existem passagens secretas pa mais xeretas "pesquisa Ah! Quase me esq procurem por fases bônus no meio do jogo dos ítens que você dentro dos balões, ganhar uma vida extra destruir tudo. Não essa aventura, senão acabar pulando de raiva

PARODIUS

Uma sátira aos clássicos dos games e da cultura pop!

Como o próprio nome já confirma, esse jogo é uma paródia, uma sátira aos games mais conhecidos da KONAMI e uma sacanagem com fatos e acontecimentos da humanidade. De cara "meio" nova, mas ainda pastéis; o som está ainda mais legal, trazendo múcicas que fizeram sucesso nos anos 60 e 70 (só que meio "mexidinhas" para dar um melhor balanço, nada que prejudique, apenas melhore), o grande

melhor a multidão vai ao delírio ao participar de algumas partidas.

Seguindo ao esquema do pacotão do Raiden Project (que vem com dois jogos em um só CD), Parodius trás consigo duas versões também, a primeira delas ficou muito conhecida ao ser lançada para o Super Famicom (Super Nintendo nos EUA), já a segunda versão veio toda melhorada; os gráficos estão muito mais bonitos e bem desenhados, as cores não variaram muito, prevalecem os tons

barato mesmo é que além de novas fases foram acrescentadas uma porrada de novas naves e personagens a sua disposição, formando o time com o Gradius, Twin Bee e os outros, entraram também uma "coelhinha da Playboy", um porquinho gorducho, um carinha metido a "surfista prateado" e outros, ficou o maior barato.

Agora quando for escolher a melhor nave para enfrentar o "império do mau humor" você terá muito mais chance de achar uma nave de acordo com suas necessidades. Afinal, enfrentar pandas bailarinos, pinguins doidos, águias heróis, gatos piratas e trocentos outros inimigos pra lá de diferentes não é coisa das mais fáceis. Além do poder normal adquirido ao pegar as cápsulas deixadas por um grupo de adversários destruídos, Parodios trás como em Twin Bee, sinos com poderes mágicos, os quais podem dar pontos, invencibilidade e vários outros "power-ups", a variação é de acordo com a cor dos sinos e, para troca-la são necessários alguns tiros. Ajeite o quarto, chame os amigos e prepare-se para curtir com muitas gargalhadas este clássico do estilo "shooting"...bye, bye!

CYBER SLED

Em um futuro não muito distante as competições entre dois lutadores não mais serão no corpo a corpo, a tecnologia é tão avançada e o fascínio pelas incríveis máquinas é tão grande que a galera e a mídia não pensam em outra coisa que não seja na área da robótica. É nesse clima que surge Cyber Sled, uma competição que não é sangrenta, mas mesmo assim impressiona pela brutalidade e violência durante a disputa.

Passados alguns anos após o início do torneio, uma espécie de tanque se torna um campeão quase que invencível, todos os recursos técnicos necessários estão a seu favor: velocidade, armadura e potência do tiro... mas parece que está faltando alguma coisa! Como é o homem o ser mais inteligente da terra e foi ele quem criou essas máquinas, só um humano com uma técnica muito apurada poderia derrotar tal "robô" e provar somos os melhores.

Pensando nesse desafio, você que é apenas uma espécie de mercenário, guerreiro que competia antes apenas nas ruas por um punhado de dólares e prazer pela vitória, ganha então uma vontade gigante de encarar o trampo. Seu veículo é bem equilibrado, foi montado com o dinheiro de suas brigas em competições ilegais... entretanto sua perícia é conhecida por todos, e a maioria dos "gladiadores" o respeita, com exceção de um: o sacana que é proprietário e piloto do tanque campeão. Dá pra acreditar nisso, então, o negócio é fazer o carinha enfiar o rabo entre as pernas e dar no pé do trono do torneio... só que para isso terá de derrotá-lo. Aceite este desafio!

Cyber Sled veio junto com a primeira remessa de games da NAMCO, com ele também chegaram STAR BLADE, TEKKEN e RIDGE RACER, ou seja, só coisa de primeira classe. A versão não chega nem perto de ser uma versão fiel ao arcade, a resolução está mais baixa, o som meio "estranho" e a aproximação de tela granula toda a imagem. Agora, fato que ninguém pode negar, é que mesmo cheio de problemas este game é único em sua categoria, a qual é pouco servida em títulos. A boa notícia que dá um ponto positivo para este CD, é que trás uma opção nomeada "real", na qual as naves foram texturizadas, ganhando uma "embalagem" nova e dando muito mais beleza ao game. E aí meu, vai ficar boiando ou vai

RAIDEN PROJECT

Raiden Project é um jogo que está chegando no mercado dos 32-BIT e promete ser um dos melhores jogos de nave por um bom tempo, reinando com categoria no pódium.

Raiden Trad é um velho conhecido dos jogadores de arcades de todo o mundo. O sucesso desse jogo não parou por aí e acabou virando jogo de videogames caseiros. A melhor dessas versões foi a versão do Jaguar, da Atari, que chegou quase à versão do arcade. Agora Sony é Sony e não podia deixar por menos, lançou Raiden Trad 1 e 2 em um único CD e se mantendo fiel à versão para arcade: é o chamado Raiden Project. Aqui podem ser vistos os soldados e camponeses lá em baixo, com sombra e tudo! Não esqueceram nem das vaquinhas do arcade! Seus gráficos são excelentes e diversão 10, além da opção para dois jogadores. Usando uma TV de alta definição (HDTV), as imagens ficam IGUAIS às do arcade, inclusive a resolução. A apresentação também foi bem feita, isso sem falar no som que também é animal, com efeitos sonoros de destruição e lasers... puro delírio. A segunda versão da qual falamos é Raiden 2, que também está incluso no "pacote" do jogo. Raiden 2 vem, além de novas fases, com uma terceira arma que serve como raio perseguidor. O jogo possui muitos detalhes que são encontrados somente na versão para arcade, inclusive as pessoas e animais que passam correndo pelo chão, dispondo de 8 fases de pura ação e adrenalina. Cada fase conta com um mestre final que é destruído após muitos tiros e bombas. Procure ver bem seu ponto fraco e pegá-lo com contra-ataques. Pegue também o tempo de seu tiro para detoná-los. Em Raiden 2 existem dois tipos de bombas: a velha bomba do primeiro (que tem uma grande área de alcance) e a nova bomba (amarela) que, quando ativada, lança vários projéteis ao seu redor. Essa nova bomba tira menos energia dos adversário mas tem um alcance maior do que o alcance da antiga. Também nessa versão os gráficos são MUUUITO melhores do que os de Raiden 1. Apesar de todas essas vantagens nos recursos gráficos e som, Raiden tem uma desvantagem: você deve terminar o jogo várias vezes para ver o final... é um saco! Enfim

DICA Quando você morrer e aparecer a tela de continue, pressione o botão Select várias vezes. Para cada vez que você pressionar o botão ganhará um continue. Quando os continues estiverem acabando, repita a dica. Esse truque serve para os dois jogadores e funciona nas duas versões.

REAL 3DO

A plataforma que revolucionou o mercado de games a dois anos atrás promete fazer o mesmo esse ano.

Quando o 3DO foi lançado foi a maior festa, ele era um sistema de última geração que trazia uma série de recursos e qualidades que ainda não haviam sido vistas no mundo dos video games, era o primeiro console caseiro de 32-BIT a ser produzido em grande escala, além de que, pela primeira vez a tecnologia do CD era bem aplicada nos games (coisa que não tinha sido possível verificar no Sega-CD). A alta resolução e animação dos jogos para o sistema logo impressionaram o grande público. Só que o sistema possuía um único problema que o tornava pouco visado como uma diversão, era o preço de 699 dólares... mais salgado do que bacalhau!

Foram poucos os que se aventuraram a arriscar tal devoção aos games, aqui no Brasil o console não chegava por menos de 1100 doletas mesmo para os mais "espertinhos", algumas importadoras chegavam a pedir por volta de 1700 verdinhas para trazer o consagrado aparelho, uma vergonha de roubo.

O 3DO, diferente do que acontece com os outros video games, é um console que pode ser licenciado por várias empresas diferentes para a sua fabricação... assim, hoje existem 3DO da Panasonic, da Goldstar, Sanyo e outras empresas... tal como se fosse um VHS (video cassete), o que se vende é a marca 3DO (trazendo todas as especificações e games do video game).

O primeiro 3DO foi o da Panasonic, muito bonito e

ESTÁ CHEGANDO O M2

inovador no design, seu CD era encaixado no estilo "gaveta". O controle trazia consigo o mesmo esquema do Mega-Drive só que com os botões L e R. Também no controle original se encontrava uma entrada para o encaixe de fones de ouvido (você poderia então escutar a maior barulheira enquanto seu pai ass[illegible] jornal sem se queixa[illegible] controle possuía no [illegible] um incômodo, era [illegible] grande para quem es[illegible] acostumado com os j[illegible] de outros consoles. [illegible] nada de anormal [illegible] tornasse desconfo[illegible] Atualmente o mode[illegible] Panasonic está total[illegible] diferente, todo remo[illegible] seu controle está men[illegible] sem entrada para fones [illegible] video game menor [illegible] entrada para o CD ag[illegible] semelhante ao de um [illegible] Player portátil. E tudo [illegible] para baratear o console [illegible] agora está custando 29[illegible] nos States.

Quase dois anos [illegible] passaram desde [illegible] lançamento do conso[illegible]

agora o 3DO está perdendo terreno para a concorrência que vem de cara nova, tanto o Saturn como o Play Station são superiores a ele... isso sem falar no ULTRA 64 que está por vir em abril de 96. Algo tem de ser feito, o video game é muito lerdo se comparado aos novos. Com seus sonhos em perigo a 3DO (empresa) tratou de bolar um novo projeto que aumentasse suas chances no mercado, nasceu então o M2, que teve uma fusão da Motorola, Apple e 3DO para conclusão. Trata-se de um "novo console" com o que a empresa afirma, poder 10 vezes superior ao que temos hoje no ramo dos 32-BIT... não se sabe ainda se vai ser realmente um processador de 64-BIT e feitor da proeza. A princípio o aparelho virá em um modelo que encaixará no 3DO (qualquer que seja o modelo). O poder vai aumentar muito, grande parte de sua força virá de uma CPU Power PC 602 da Motorola. São 10 processadores de gráficos, sons e compressão, dando a máquina capacidades realmente surpreendentes. Ela consegue decodificar vídeo MPEG-1 (que tem qualidade semelhante a de um VHS) sem o uso de qualquer placa extra. Seu processador de sinais digitais funciona bem rápido, 66mhz - a mesma velocidade da CPU, oferecendo também incríveis 32 canais de áudio.

A super máquina oferece uma porrada de ótimos recursos para que sua imagem seja a melhor possível. Para você ter uma idéia do efeito, entenda da seguinte forma. No caso do game "DOOM", você nota que algumas texturas parecem boas à distância, no entanto, ao nos aproximarmos, os pontos da tela estouram e a imagem que temos é horrível, toda granulada e distorcida... isto acontece quando usa-se o recurso "Texture Maping" para as imagens, no caso deste aparelho, ele utilizará o modo "Mip Maping", no qual ao nos aproximarmos de algum objeto esse cada vez mais aumenta o número de pontos de sua textura, não perdendo qualidade nenhuma de imagem. Há também nesse novo aparelho "filtros" que anulam a granulação de figuras em suas laterais, não importando o quanto você aproxime-se.

O novo sistema pode gerar cerca de 700.000 polígonos/segundo com ligação, e até 1.1 milhão/segundo separados. Gera com independência o efeito "foco", no caso de cenários em 3D. Os gráficos agora serão produzidos utilizando-se o Alpha Channel, o que permite texturas transparentes, diminuindo o número de polígonos necessários para formar um objeto sem perder qualidade, o que torna o processo bem mais rápido para os produtores.

Outra coisa que o novo acessório trás é uma espécie de "Memory Card", parecido com o do Play Station para salvar seus jogos.

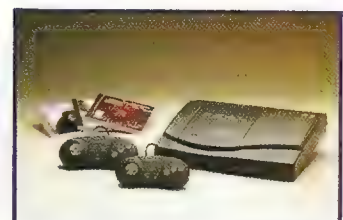
O preço desta maravilha ainda não foi estipulado pela empresa, os boatos vão desde 150 até 400 doletas, uma diferença bem grande. O funcionamento é semelhante ao que o 32X faz com o Mega, só que estamos falando de algo inovador de verdade, o M2 não vai parecer com um acessório que parece faltar alguma coisa, como é o caso do 32X. Aqui o acessório é poderoso mesmo e deverá ser vendido separadamente como sendo um video game a partir do ano que vem... nesse ano só o turbinador do 3DO (totalmente compatível), ou seja, o M2 pode funcionar sozinho!!!

CPU
Principal: ARM 60 de 32-BITs RISC
Clock de 12,5 Mhz
Som: 17 canais PCM

RAM
Principal: 16 mega
Vídeo: 8 mega
Áudio: controlado pela principal
Buffer do CD: controlado pela principal

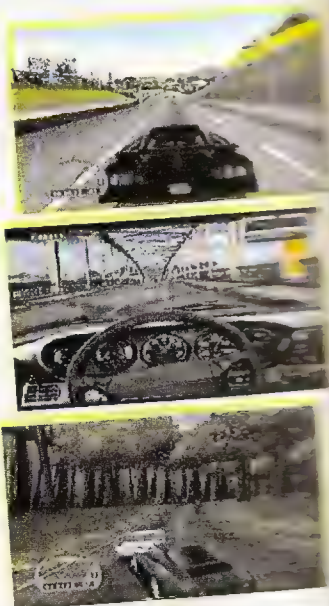
GRÁFICOS
Resolução: 640 x 480 pontos
Cores: 16.777.216
Compressão de vídeo: com o uso do "Cinepack"

S-RAM
Tamanho: 256 Kbits internos

CD DRIVE
Velocidade de transferência: 300 Kbytes/segundo
"Double Speed"

NEED FOR SPEED

O melhor jogo de corrida de todos os tempos no Video Game.

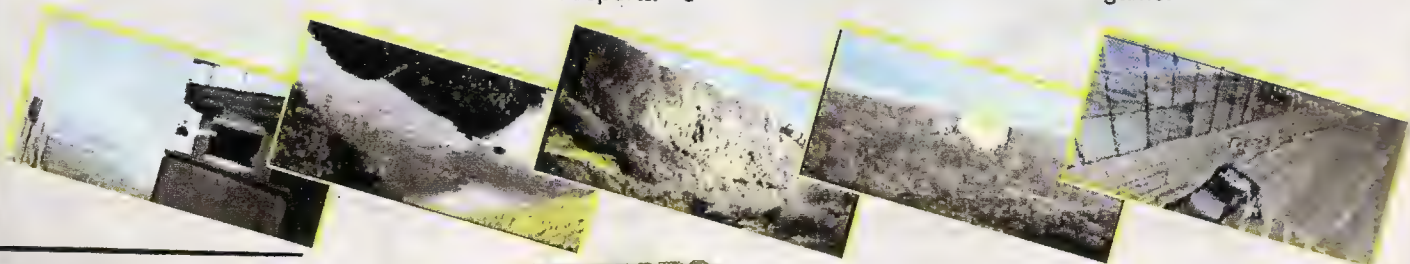
A SEGA atacou com seu sucesso dos arcades, o Daytona USA, cheio de gráficos poligonais, derrapagens, túneis e mais uma porrada de coisas... por outro lado a SONY não quis deixar por menos e também trouxe um bruta jogo dos fliperamas, seu famoso Ridge Racer, que chega a superar em muitos aspectos o concorrente da SEGA, mas deixa a desejar em outros (o que causa um certo empate entre os dois). Já para 3DO, o negócio foi muito mais caprichado, e o nome da fera é "THE NEED FOR SPEED", trazendo fabulosos gráficos, efeitos sonoros pra lá de reais, uma perfeição nos comandos do controle jamais vistos em jogos de corrida antes e só para acabar de vez com a festinha das concorrentes uma "gang" de super máquinas que fazem parte dos sonhos de todos os amantes dos rachas; indo desde uma potente Ferrari, até um "insuperável" Porche 911, isso é claro sem falar das outras feras... só coisa de primeira. Já que você deve estar se sentindo como o "rei da cocada preta" dirigindo esses carrinhos, chegamos para informa-lhes que apesar de tudo seu trampo não será nada fácil, afinal quem disse que pilotar em alta velocidade é coisa das mais fáceis (não me lembro de ouvir Emerson Fitipaldi mencionar algo no gênero!). Diferente da grande maioria dos games de corrida, correr aqui a quase 300 km/h e fazer uma curva sem a menor das preocupações e coisa complicada, tem de ser fera de verdade; reduzir a marcha, "jogar" o carro de lado quando ameaça uma grande derrapagem, fazer ultrapassagens então... é coisa de louco, sair de encontro a um carango a "milhão" e só na hora "h" desviar...

Quem quer uma aventura de verdade sem correr perigo real de vida e ainda dirigir um Porche 911 sem ter de contrabandear video games, roubar no governo ou mesmo assaltar um banco... não tem melhor opção que NEED (que intimidade heim!). E aí carinha, vai ficar só olhando o bonzão aqui meter poeira nos adversários ou vai partir para o racha? Encare essa e venha com tudo para o asfalto da cidade, das montanhas e do litoral... quem sabe ainda cai uma neve para esfriar sua cuca.

FLASH BACK

O que já era bom ficou ainda melhor e ainda por cima de cara nova!!!

Você é Conrad, um super agente que em suas "horas de folga" trabalha em uma maquininha meio invocada, trata-se de um óculos especial que focaliza e analiza as moléculas que formam o corpo humano e até de outras espécies... e isso é o que pode incomodar muita gente, com seus óculos você pode descobrir extra-terrestres desfarçados de seres humanos. Você corre perigo, qualquer um na rua pode ser um infiltrado com a missão de eliminá-lo, sabendo disso uma das primeiras providências que toma é a de gravar parte de sua memória em um holocubo, são coisas de tecnologia, tudo "high-tech", tenho até um desses em casa. Cara, o pior é que toda essa sua preocupação não foi em vão, pouco depois você é pego e um grupo de cientistas, os sacanas apagam sua mente quase que por completa, só lhe restam capacidades como as de analizar uma situação e agir de forma lógica...

A coisa tá preta né camarada! Sua sorte é que ainda no consultório dos doidos você desperta e percebe que estão te zoando... só da tempo pra sair no maior pau e pegar uma navezinha "capenga" no hangar dos caras, ninguém quer você vivo, então correm atrás de você e acertam sua nave, que cai em meio a uma densa floresta tropical, todo mundo acha que tu "bateu com as botas"... fazer o que né. Aproveite-se da situação e tente descobrir o que fazer, como perdestes a memória o negócio é usar o holocubo que estava em sua jaqueta antes da sua nave cair... com isso sua mente vai se refrescar.

Flash Back é um intrigante game que teve suas primeiras versões no PC e Macintosh, incrivelmente a versão para Mega-Drive sai muito pouco tempo depois, e arrasou! Houveram também versões para Super Nintendo e Sega-CD mas com um brilho menor os consoles que eram superiores ao Mega deixaram muito a desejar, poderiam até inovar. Agora 3DO que é 3DO não poderia deixar a desejar, e não deixou. Essa nova versão arrebenta, todo o som foi melhorado, até mesmo se comparado ao original o efeito estéreo arrepia... é som vindo de tudo quanto é lado... e o melhor ainda, todas as animações foram redesenhadas, agora está tudo em alta e bela resolução, além do que os gráficos são todos em três dimensões, são coisas de primeiro mundo. Isso faz do 3DO uma bela máquina e, de Flash Back uma loucura de game.

ROAD RASH

Corra que a polícia vem aí... ou acabe com ela...

Agora muito mais real, com imagens digitalizadas, sons de primeira e uma ótima recepção no que diz respeito ao comando dos controles, ou seja, passar para o jogador todo um fascínio pelo jogo e diversão no controle da moto.

Road Rash é pura adrenalina, uma corrida muito louca de motos, cheia de pilotos sacanas e pedestres retardados andando no meio da rua. Aqui a única regra é não perder, vale chutar, socar, usar corrente, cacetete e tudo o quanto é tranqueira para livrar-se dos adversários... mas cuidado, nenhum deles é santo, os caras também vão fazer de tudo para te deixarem na pior. E se o policial te pegar, não pense que suborná-lo seja uma boa opção, o tira nem pensa em dinheiro, só que ver tudo quanto é motoqueiro atrás das grades, ou mesmo dentro da boca de seu melhor e fiel companheiro... seu cão de guarda, mas já que é assim, ao avistar o tira, cheguem perto e desça o cacete nele, ha, ha, ha!

No início de sua jornada rumo ao sucesso (cheio de mulheres e dinheiro), sua moto é a maior porcaria, até a vovó pedalando um triciclo quebrado se dá melhor (que exagero!). Conforme você vence as provas ou pega uma colocação boa, acumula "money" e junta para comprar uma moto de verdade. Ah! Tome um certo cuidado, por mais que tenha uma bruta moto, se precisar de grana e não tiver é "GAME OVER" na certa, não tem frescura nem choro. Deixe sempre um pouco das economias para o mecânico, afinal os problemas surgem sempre que não esperamos.

Ao total são cinco tipos de terreno diferentes para suas proezas serem postas em prova, indo desde a cidade até o velho e montanhoso campo, conforme você vence as provas elas vão aumentando de tamanho e também de dificuldade, algumas chegam até a ter barreiras policiais para atrapalhar. No meio de um percurso pode haver uma bifurcação, a qual lhe da duas opções de caminho; umas são mais rápidas, outras mais estreitas... ou seja cara, trampo é o que não vai faltar para terminar esse tremendo game. Trate então de fritar os pneus para não acabar fritando a cuca.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Aqui você mantém a bola cheia...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER é o game mais popular entre os entendidos e adoradores dessa "arte" que é jogar horas e horas video game. Com versões para PC, Macintosh, Mega Drive Super Nintendo e a melhor para o poderoso 3DO, o mundo não é o mesmo, é bem melhor.

Essa versão tem estádios feitos em computação gráfica sofisticada, e o melhor é que são estádios de verdade. Também há uma série de opções no que diz respeito às visões do campo, são 7 ao total. Replays e video tapes de algumas das melhores jogadas da história do futebol ou simplesmente fatos curiosos acontecidos em copas do mundo foram digitalizados e imortalizados no CD, que mostra em apresentações e intervalos tudo isso.

Com direito até a Propagandas americanas de chuteiras, este jogo tem o patrocínio da "Predator", chuteira da Adidas que vem agitando a galera pelo mundo. E volta e meia durante o jogo, o placar eletrônico da o lembrete sobre a chuteira, quais serão os limites do seu video game.

Em um ritmo alucinante FIFA empolga todo mundo e tudo vira a maior festa, principalmente pelo fato de poder-se jogar até 6 amigos (ou inimigos) ao mesmo tempo, com a distribuição que quiser: 5 contra 1; 3 contra 3; 4 contra 2 ou mesmo 6 contra o computador... vira a maior zona. Lembre-se sempre de pedir para sua mãe antes de chamar a galera, pois o que vai voar de saquinho de pipoca no estádio não é brincadeira. Até aqui você deve estar achando que este game é uma loucura, tem chutão, efeito, carrinho, cabeçada, peixinho, DRIBLE...oops, tá aqui o problema, alguém lembra do Goal, para o Nintendo 8-BITs (cheio de dribles e tudo mais), pois é, o negócio é mais embaixo, é meio chato dizer, dificilmente sai uma jogada individual no game, e não é por falta de habilidade do jogador, sempre tem um cara na sua cola no lançamento, no toque ou quando você está com a posse de bola, só que não dá para dribla-lo de uma forma legal como em Goal ou até mesmo no recente Victory Goal (Worldwide Soccer nos EUA) do Saturn. Como ninguém é perfeito, tirando eu, perdôo essa falha, que não tira o título de melhor jogo de futebol de FIFA INTERNATIONAL SOCCER... que nome grande né!

RETURN FIRE

Guerras em todo o mundo, exércitos atacando populações sem razão nenhuma, assim é o tempo de Return of Fire. O jogo dispõe de gráficos belíssimos e imagens filmadas e digita-lizadas em cada passagem de fase. Os sons do jogo também são muito bons, dando destaque para as explosões e demolições das casas. As trilhas sonoras das apresentações também são animais (quando você destrói a base adversária o trabalho musical é muito bom). A dificuldade do jogo não é muito grande mas a diversão é demais! Parece que você entrou na guerra mesmo! A sensação de controlar um tanque é guerra é animal! Nesse jogo você terá de lutar com forças armadas de exércitos marrons e verdes. Você dispõe de quatro veículos de guerra e muitas munições para eles. Seu objetivo é destruir os exércitos e conquistar seu local de domínio. Cada veículo tem uma característica, o caminhão é muito lento mas tem forte armamento. O tanque é um pouquinho mais rápido e seus tiros são um pouco mais fracos que os do caminhão. O helicóptero tem tiros variados: Um tiro forte e outro fraco. O jipe é o carro mais fraco: morre com um único míssil. Sua única utilidade é a de capturar a bandeira adversária. Cada fase dispõe de muitos exércitos e você dispõe de muitos veículos para destruí-los. Destrua a base dos inimigos e pegue a bandeirinha trazendo-a de volta para a sua base. Quem gostava de Desert Strike e Jungle Strike para os 16-BITs agora vai adorar essa versão arrasadora para 32-BIT. Esse com certeza fará muito sucesso no mundo dos 32-BIT, promete fazer maior sucesso ainda do que os clássicos dos 16-BIT (Desert Strike e Jungle Strike). Agora é só arrepiar as tropas adversárias e ir pra galera!

DEMOLITION MAN

O ano é 1996, a guerra contra as gangues é dura e cada vez mais intensa. O poder está concentrado nas mãos de Simon Phoenix. Ele comanda a máfia e o tráfico de drogas. Você é Silvester Sttalone, que deve acabar com a raça dele. Você trabalha na polícia e está designado a destruir Simon, para isso você contará com a ajuda de outros policiais. Mas como em todo filme de Sttalone você acabará indo sozinho.

Demolition Man é um jogo que dispõe de gráficos muito bem feitos e animações totalmente digitalizadas e filmadas. Os efeitos sonoros dos tiros e gritos são legais mas nada de especial. A música também não é grande coisa mas as vozes das apresentações são demais. A dificuldade do jogo é razoável, aumentando bastante conforme avança-se as fases. A diversão é o ponto forte do jogo. O que envolve bastante é a variedade das fases: luta, tiro, corrida, isso dá bastante emoção à perseguição que é o jogo.

O jogo começa com uma perseguição e você está nela. Indo atrás de Simon você terá primeiro que acabar com um monte de capangas dele em um estilo semelhante ao velho clássico dos fliperamas Cabal. Mire direitinho nos inimigos e destrua todos os barris e caixotes que encontrar, alguns deles tem vidas e recarregadores de energia, outros tem munições armas diferentes e alguns não tem nada. Na próxima fase repita os mesmos procedimentos mas desta vez destrua o helicóptero e não deixe que seus tiros o atinja. Quando for lutar com Simon ataque de longe com rasteiras. Como em todo o filme policial, você tentará salvar a vida do vilão para levá-lo para a prisão. Enfim, quando chegar a luta final arregace-o e, finalmente, prenda-o. Você será considerado um dos melhores policiais já vistos em todo o mundo. Agora pegue seu joystick e destrua tudo que encontrar pela frente nesse jogo com o super astro Silvester Sttalone!

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

O maior jogo de luta de todos os tempos volta arrasando com sua super versão para 3DO. Assim como no fliperama, os sons são produzidos em Q-Sound (uma técnica que traz um som mais limpo e cristalino). Os gráficos também são idênticos aos do arcade, assim como a apresentação do jogo. A dificuldade, mesmo no nível mais alto, não trará problemas para aqueles que já trazem um pouco de técnicas das outras versões.

A diversão, não preciso nem falar: para ter o maior público de jogadores de "fighting games", a diversão só pode ser nota 1000! A versão para 3DO é a mais recente das versões lançadas para fliperamas e não tem previsão de lançamento para os consoles de 16-BIT. Quem ganha com isso é só você; assim as versões mais recentes do jogo (Street Fighter - The Movie e Street Fighter Legends) podem ser lançadas mais rapidamente. A Capcom caprichou nessa versão: os gráficos são arrasadores e agora os lutadores Ryu e Ken tem características bastante diferentes. O aparecimento de Akuma também é uma ótima inovação do jogo. Assim como nas outras versões do jogo, os finais não são bonitos e muito menos bem feitos. Outra detonação dessa versão são as super magias que só podem ser acionadas quando a barra "super" estiver piscando. Se um lutador acaba com o outro com um golpe fatal a explosão é animal. As pontuações também estão bem mais rápidas - diferente da versão anterior onde a pontuação demorava a aparecer, dando tempo de outra seqüência ser executada. Os personagens receberam algumas bonificações e alguns tiveram modificações nos quadros e até na digitação do golpe. Essa mudança proporcionou um equilíbrio maior entre os lutadores dando maior emoção ao jogo. Como Street Fighter é um clássico, sempre estará no meio da galera, por isso sempre ficará entre os melhores. Boa investida essa da Panasonic com a CAPCOM...

NOVA STORM

Nova Storm é um super jogo de nave para 3DO. No estilo de Star Fox, Nova Storm chega arrasando para 3DO. Os gráficos são detonadores e totalmente digitalizados. A movimentação das naves também é animal e a apresentação é para ninguém botar defeito. Quase 5 minutos! Os sons do jogo também são animais. Destruindo as naves as explosões fazem o maior estouro. Sem se falar nas vozes durante a apresentação, que também arrasam. A dificuldade do jogo não é muito grande e um dos fatores que ajudam a diminuir a dificuldade é o aparecimento de uma outra nave logo que a sua é destruída. Os chefes de fase, na maioria das vezes, são detonadores e gigantescos. A diversão é o ponto mais forte do jogo. A visão ajuda demais; os gráficos mais ainda; o som é super incentivante e tudo isso dá uma emoção especial.

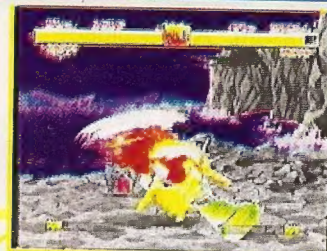
O jogo se passa em uma época bastante distante com lasers, bombas detonadoras e tudo mais. Você começa o jogo com 3 bombas especiais e um tiro de direção única. Conforme você avança o jogo, você pode aumentar o poder de fogo do seu tiro pegando munição dupla, tripla concentrada e tripla dispersa. Você também encontrará cápsulas que deixam você temporariamente destruidor: aparecem mais quatro naves para ajudá-lo (assim como os "options" de Gradius) que podem ficar em volta de você formando uma espécie de anel ou lhe perseguindo. Preste bastante atenção quando aparecer a apresentação de cada chefe de fase, pois é lá que você pode ficar sabendo qual é o seu ponto fraco. Nova Storm é um dos primeiros jogos lançados para 3DO do estilo e prometer detonar qualquer outro do seu gênero. A Panasonic está caprichando nas apresentações dos jogos, então delicie-se com os belíssimos recursos gráficos desse super jogo e acabe com a raça desse bando de naves fajutas que querem acabar com você.

IMMERCENARY

Em futuro não muito distante, forças do mal dominam os computadores. Essas forças, dominadas por Perfect, um guerreiro malévolo que quer ter o mundo a seu controle, devem ser destruídas e, para isso, um grupo de cientistas trabalha duro. Quatro pesquisas já foram realizadas com cérebros humanos. As quatro pesquisas foram em vão pois o cérebro não agüentava tamanha pressão. O quinto guerreiro designado para destruir os computadores malignos é você. Os cientistas lhe mandam para dentro dos programas onde existem muitos perigos e inclusive criaturas robóticas que querem destruir você. No jogo você conta com punhos muito fortes que disparam raios laser e outros tipos de equipamentos que podem ser encontrados no meio do caminho. Cada fase conta com muitos itens que devem ser resgatados. Alguns aumentam sua força, sua defesa ou até sua movimentação. Immercenary é um jogo que conta com gráficos muito bons e apresentações digitalizadas e filmadas, além da alta qualidade de movimentação em 3D. O som do jogo é também muito bom, mas a música deixa a desejar. A diversão é boa mas poderia ser melhor. A dificuldade do jogo é alta devido à sua complexidade e dificuldade de entendimento do controle do personagem. O pontos fortes do jogo são os gráficos, que são filmados, e os efeitos sonoros que podem ser vistos nas apresentações com os professores.

Comece procurando os itens designados pelo professor. No caminho você encontrará muitos obstáculos e robôs que irão atra[...] sua busca. Destrua-os [...] tiros e não encoste e[...] farelos. Procure n[...] movimentar com [...] velocidade nem dar ti[...] além. Para recupera[...] agilidade basta parar [...] movimentar. Para rec[...] energia e tiros você [...] encontrar as áreas [...] existem postes elé[...] Procure conhecer mais [...] os lugares onde [...] visitar e sobre o guerre[...] terá de destruir: Perfec[...] caminho detonando [...] mundo que encont[...] derrote Perfect [...] conseguir livrar [...] computadores das fo[...] mal. Immercenary é u[...] que traz bastante fi[...] será adorado por a[...] que gostam de desafi[...]

SAMURAI SHODOWN

O clássico dos jogos de luta que já fez sucesso em tudo quanto é videogame vem agora para 3DO. Suas versões para, Game Boy, Genesis e Super NES nem se comparam com essa versão. Os gráficos são idênticos aos do Neo Geo mas os recursos que não foram muito bem aproveitados nessa versão foram os de movimentação e efeitos sonoros de quando os personagens caem no chão. Os sons também são animais, assim como na versão para Neo Geo (tem até o juiz falando "Ippon" quando a luta acaba!).O zoom também não é grande coisa por só ter duas tomadas: quando os lutadores estão próximos ou afastados, nada de meio termo. Esses podem ser considerados os pontos fracos do jogo. A diversão é grande como nas outras versões e o tamanho dos personagens também detona. Assim como no Neo Geo, Earthquake quase encosta a cabeça na barra de energia (só para você ter uma idéia de como o jogo é animal). A dificuldade não é grande mas alguns inimigos podem dar um pouco mais de trabalho como Amakuza, que às vezes enche o saco! Procure pegar bem o tempo de luta de cada lutador e perceber que golpe ele irá desferir. Procure pegá-los em contra-ata[...] mais garantido [...] acerte.

Agora com [...] visão desse super [...] luta para 3DO, pe[...] espada e faça [...] em pedacinhos, fei[...] à passarinho...

ESTAMOS CHEGANDO

TRAMA EDITORIAL
DIRETORES
Rui Pereira
Ethel Santaryella

Pesquisa: Iracema Braga
Secretária Editorial: Luisa Anuciatta

Diretor de Arte:
Roberto Avelino

CRIAÇÃO E DTP
Marcelo Christian

FOTO SCANNER
Ari Nelson Corrêa
Secretário Gráfico: Alvaro Corrêa

Colaboradores muito especiais: Dawis Roos, Darios Roos

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira

Assistente: Shirley A. Ferreira

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenação: Luzia Begalli
Assistente: Christian Leme

STARGAMES é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: WM
Impressão e acabamento
W. Roth